4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

FRATER PL

PREMIERA

PEŁNE WERSJE GIER

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004 PL

GUILTY GEAR X2 RELOAD

164 STRONY!!!

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

BETATEST

JUST CAUSE

REALNA KONKURENCJA DLA GTA!

RECENZJE

CALL OF JUAREZ

CIVCITY: ROME

FLATOUT 2

AGE OF PIRATES

TEMAT NUMERU EXCLUSIVE

COMPANY OF HEROES

RTS, JAKIEGO JESZCZE NIE BYŁO!

REPORTAŻ

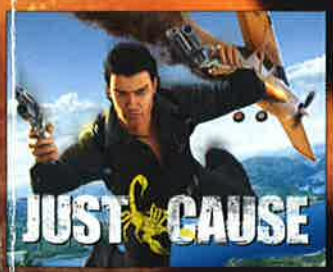
GAMES CONVENTION 2006

PIERWSZA RELACJA W POLSCE

WYWIAD

TOMEK BAGIŃSKI

O WIEDŹMINIE I NIE TYLKO



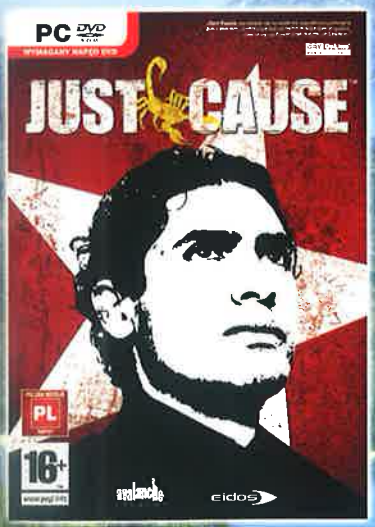
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 10/2006 (130) PAŹDZIERNIK CENA 14 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT
9 771426 291600 10

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

JUST CAUSE™

JUŻ WKRÓTCE!



16+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

99,90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

avalanche STUDIOS

eidos

Just Cause™ © 2006 Eidos Interactive Limited. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCi Entertainment Group. Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCi Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalist Productions AB. All rights reserved.

DPR-023
„Just Cause zapowiada się na wielki hit. Dawno się tak dobrze nie bawiłem."
GRY OnLine
www.gry-online.pl
„Just Cause to akcja w najlepszym wydaniu. Polecam wszystkim, dosłownie wszystkim fanom gier akcji. A zwłaszcza tym, którzy lubują się w GTA i Far Cry'u."
Ocena: 9/10
Wirtualna Polska

Kolejny numer CDA ukaże się 3 października 2006

COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA

Ten, kto czyta wstępniaki w CDA regularnie, wie, że są tematy, które powracają co roku w określonych miesiącach. Nie ma wstępniaka w numerze kwietniowym bez choćby krótkiej refleksji o kolejnych urodzinach. W wydaniu grudniowym lub trzynastym są życzenia świąteczno-noworoczne. W majowym ew. czerwcowym jest zawsze coś o targach E3. Bo ciężko o tych rzeczach nie pisać... skoro są. Co rok.

No więc – pytamy owych stałych wstępniakoczytaczy – o czym jeszcze dotąd nie wspomnieliśmy, a trzeba, bo też jest co roku, czy nam się to podoba, czy nie? Odpowiedź jest równie trudna jak w większości naszych konkursów audiotele. Naturalnie chodzi tu o marudzenie na słynny (czy raczej niesławny) sezon ogórkowy, czyli tradycyjny letnio-wakacyjny zastój w branży.

Ale postaramy się narzekać najkrócej jak tylko się da. Jak ogólnie już wiadomo, w czasie „ogórkowym" gier jest niewiele, a dobrych jak na lekarstwo. Nie ukrywamy, że w tym numerze to widać. Ale jednak w tej postnej kaszy jest parę skwarków. M.in. obszerny betatest Just Cause, gry, która może sensownie konkurować z cyklem GTA, jeśli idzie o swobodę rozgrywki (i nie tylko). Jest też spora recenzja Call of Juarez oraz wiele zapowiedzi. Do tego ekskluzywny temat numeru poświęcony Company of Heroes (jak prawie zawsze byliśmy jako jedyni z Polski na specjalnym pokazie). A i na CD: a to premiera Frat(e)ra, a to pełna wersja F.E.A.R. Combat... Jest też fotoreportaż z targów Games Convention 2006. A propos targów...

Miesiąc temu pisaliśmy, że upały musiały niektórym zdrowo dać po głowie. Zdaje się, że w USA grzało duuużo mocniej i tym samym tam to dopiero ludziom zdrowo odbiło. Np. nie wiem, czy wiecie, że **tegoroczne E3 były (jak się okazuje) – ostatnimi w historii!** Nie, nie oznacza to, że nie będzie już targów w Los Angeles. Będą – ale nie w maju, tylko w lipcu. To jeszcze można by przeboleć (choć jednak maj był z wielu powodów terminem dla nas dużo lepszym). Do tego nie będą już w Convention Center, tylko w jakimś hotelu. Ale co gorsza, zmieniono ich formułę (i nazwę). Odtąd nie będą przeznaczone (także) dla postronnych widzów, a tylko dla tzw. branży – czyli głównie dziennikarzy.

Co to oznacza? Zapomnijcie o ogromnych i efektownych stoiskach czy zdjątkach skąpo ubranych hostess. To se ne vrati! Nowe targi to teraz będą raczej kameralne spotkania dziennikarzy z producentami + prezentacja gier. Bez laserów, bajerów, fajerwerków. Będzie kameralnie, cicho, biznesowo...

Czemu tak się stało? Wersja oficjalna jest taka, że dystrybutorzy narzekali na „trudności z dotarciem z grą do ludzi". Ale to ściema – nasza teoria jest taka: po prostu z hasła ostatnich E3 („*Gdzie biznes styka się z zabawą*") zrobiło się: „*Gdzie rządzi biznes, a koszta są be*". W reportażu z ostatnich E3 podkreślaliśmy, że tam się robi coraz większy biznes, a zabawa schodzi na plan dalszy. I to jest to – popatrzcie na te targi okiem menedżera: po kiego wydawać grube tysiące dolarów na ogromne stoisko, po kiego płacić wielką kasę za jego wyposażenie i personel, po co wykupywać (po słonej cenie) dziesiątki metrów kwadratowych powierzchni hali, skoro na targach przewija się góra 60 000 ludzi? (Przy milionach graczy to tyle co nic.) A reszta i tak dowiaduje się przecież o grach z relacji dziennikarzy. Zatem biznesowa kalkulacja jest prosta – należy skoncentrować się na tym tysiącu (czy dwóch) dziennikarzy, którzy i tak zareklamują co trzeba milionom graczy. A do tego wystarczy – zamiast ogromnego stoiska – parę dni targów, mała sala, rząd lub dwa krzeseł i jeden spory ekran LCD + parę osób personelu. I proszę – koszta radykalnie mniejsze, skutek ten sam. I wszyscy (księgowi) szczęśliwi.

Nam jednak czegoś szkoda. Atmosfery, hałaśliwego uroku takich targów, tego całego bałaganu, a nawet obrzydliwego żarcia, które tam serwowano (uwierzcie, że równie paskudnego barbecue za osiem baksów za nader malutką porcję nie kupicie nigdzie na świecie). Ale cóż, w Excelu nie ma takich rubryk jak „klimat" czy „sentymenty". Więc... bye, bye, E3. Cóż, wychodzi więc na to, że największe (i w sumie jedyne...) ogólnodostępne targi o grach będą odbywały się blisko, bo w Lipsku w Niemczech. (Dla nas do Lipska jest równie blisko jak choćby do Krakowa czy Warszawy... prawie jak spacer.) Zawsze jakaś pociecha.

Tyle na dziś. A na zakończenie też napiszemy to, co w każdym wstępniaku...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS Dziękujemy za wszystkie wakacyjne pocztówki, e-maile i inne dowody pamięci. Współczujemy też z powodu końca wakacji. Ale... nawet się nie obejrzycie, gdy znów poczytacie tutaj, że wy je macie, a my nie. Tak, to też kolejna rzecz, która jakoś tak się we wstępniakach co roku pojawia... :)

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 10/2006 (130)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stałi współpracownicy: Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Małusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek, Adam Szumilak

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor biura reklamy: Michał Mierzyński
Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych: Janusz Jędrzejczak, tel. 022 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl
Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Najdoskonalsza mysz do gier.

Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Logitech®

lysz laserowa Logitech® G5

lysz laserowa Logitech® G5 daje Ci przewagę dzięki laserowemu mechanizmowi rozdzielczości 2000 dpi. Oszałamiająca szybkość i ultrapłynne śledzenie. /ydajność 8x lepsza od tradycyjnych myszek! Niespotykany poziom kontroli możliwości w grach.

ww.logitech.com

Designed to move you™

Spis treści

Gramy

Zawartość Cover CD/DVD 010
Kalejdoskop 014
Gamewalker 060

ZAPOWIEDZI

Pro Evolution Soccer 6 018
BiA: Hell's Highway 020
Star Trek: Legacy 022
Sid Meier's Railroads! 024
They Hunger: Lost Souls 026
UFO: Afterlight 028
Mythic Wars 030
Haze 032
Savage 2: A Tortured Soul 034

TEMAT NUMERU

Company of Heroes 036

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Just Cause 054

RECENZJE

Call of Juarez 068
Fate 073
Pirates of the Caribbean 074
Air Conflicts 076
Hard Truck Tycoon 078
Kozacy II: Bitwa o Europę 080
Age of Pirates: Opowieści 082
Law & Order: Criminal Intent 084
CivCity: Rome 086
Red Orchestra: Ostfront 41-45 088
Neverend 092
FlatOut 2 094
Battle of Britain II: WoV 098
Onimusha 3 PL 100
Dreamfall PL 102
Galactic Civilizations II PL 104
Starship Troopers PL 104
SpellForce 2 PL 106
GRAW PL 106

GRY WIECZNIE ŻYWE

Morrowind 108

KASZANKA

Kajko i Kokosz 2 110

O GRACH INACZEJ

Freeware 112
KMG 113
Odmienne stany grywalności 114
Wywiad z Tomkiem Bagińskim 115
Lipsk 2006 – reportaż & przegląd 116
Tipsy 122

Nie tylko gramy

Na Luzie 126
Temat numeru: Przetrwaj szkołę 132
Newsy, ciekawostki, ploty 136
Pamięć w kieszeni 144
Jarmark moddingu 146
25-lecie peceta 148
Trendy: AMD kupuje ATI 150
A, miga! – emulacja Amigi 152
Okantowany na Allegro! 154
Magazyn 156

TESTY SPRZĘTU

Obudowy Cooler Master Mystique RC-632 i Gigabyte 3D Aurora 138
Kamera Creative Live! Cam Voice 139
Monitor ASUS PG191 140
Gamepad Apollo GP-3080 Starlight 140
Klawiatura A4Tech IP-Talky 141
Klawiatura Belkin Nostromo SpeedPad N52 142
Ładowarki Media-Tech 142

INNE

Action Redaction 158
Prenumerata 162

INDEKS GIER

Age of Pirates: Opowieści 082
Air Conflicts 076
Battle of Britain II: WoV 098
BiA: Hell's Highway 020
Call of Juarez 068
CivCity: Rome 086
Company of Heroes 036
Dreamfall PL 102
Fate 073
FlatOut 2 094
Galactic Civilizations II PL 104
GRAW PL 106
Hard Truck Tycoon 078
Haze 032
Just Cause 054
Kajko i Kokosz 2 110
Kozacy II: Bitwa o Europę 080
Law & Order: Criminal Intent 084
Morrowind 108
Mythic Wars 030
Neverend 092
Onimusha 3 PL 100
Pirates of the Caribbean 074
Pro Evolution Soccer 6 018
Red Orchestra: Ostfront 41-45 088
Savage 2: A Tortured Soul 034
Sid Meier's Railroads! 024
SpellForce 2 PL 106
Star Trek: Legacy 022
Starship Troopers PL 104
They Hunger: Lost Souls 026
UFO: Afterlight 028

CORE MEDIUM MESSENGER

CORE to oryginalna kolekcja toreb łączących w sobie ciekawe wzornictwo i najnowsze rozwiązania techniczne, a dodatkowo dostępnych w wielu różnych kolorach. Torby Messenger wykonane są z tkaniny Cordura, która czyni je bardziej wytrzymałymi - dlatego zawsze możesz na nich polegać.

Produkt dostępny
w sieci sklepów

The Athlete's Foot

S U P E R

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!
UZNANE, POLECANE, PEWNE!

NOWE OBLICZE SERII SUPER$ELLER...

JUŻ 15 WRZEŚNIA 8 NOWYCH, NAJWIĘKSZYCH HITÓW!
TERAZ KAŻDY W EKSKLUZYWNYM, LAKIEROWANYM PUDEŁKU!

SUPER$ELLER TO SERIA NAJLEPSZYCH GIER!

SPRAWDŹ JE WSZYSTKIE NA STRONIE www.superseller.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine

Zakup gier z serii Super$eller rekomendowany jest przez renomowany serwis Gry-Online.pl

PORADNIK DO GRY GRY OnLine

W każdym pudełku znajduje się kompletny poradnik przejścia gry!

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

Cały czas ta sama rewelacyjna cena!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 zł

© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o.
Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

$ELLER

WIELKI KONKURS!

1000 DOLARÓW W GOTÓWCE!

WYGRAJ JEDNĄ Z 1100 NAGRÓD O ŁĄCZNEJ WARTOŚCI PONAD 120 000 PLN!

Partnerzy konkursu:

nero ARDATA EIZO ZBOARD RAZER CENEGA

SZCZEGÓŁY W PUDEŁKACH Z GRAMI ORAZ NA STRONIE www.superseller.pl

DO WYGRANIA: **1x1000** USD (amerykańskich dolarów); **1x** monitor EIZO S1931 SlimEdge 19"; **8x** dysk przenośny USB Ardata 2.5" 40 GB; **10x** myszka dla graczy Razer Copperhead; **10x** klawiatura dla graczy Zboard Merc; **10x** zestaw klawiatura dla graczy Zboard z nakładką Everquest 2; **15x** uniwersalny pakiet oprogramowania NERO 7; **45x** podkładka pod mysz BattlePad XXL; **1000x** gry z katalogu wydawniczego Cenega Poland – **100x** Commandos Strike Force; **100x** Dreamfall: The Longest Journey; **100x** Prey; **100x** Ghost Recon Advanced Warfighter; **100x** Grand Theft Auto San Andreas; **100x** Panzer Elite Action: Pola Chwały; **100x** Rainbow Six: Lockdown; **100x** Tomb Raider: Legenda; **100x** Civilization IV; **100x** The Elder Scrolls: Oblivion PL.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag CD DVD
Adventure Zone CD DVD
Bad Day LA – instrukcja PL CD DVD
Bonus 1 CD DVD
Bonus 2 CD DVD
Bonus DVD DVD
Esensja CD DVD
FAQ CD DVD
FPP MegaZin CD DVD
Heyah Cybersport DVD
Oldsql Corner CD DVD
Speed Corner CD DVD
Tawerna RPG CD DVD

DEMA

Dark Messiah of Might and Magic DVD
Dylo's Adventure CD DVD
Gumboy Crazy Adventures CD DVD
Joint Task Force DVD
Law & Order: Criminal Intent DVD
LEGO Star Wars II DVD
Ship Simulator 2006 DVD
Sword of the Stars DVD
Treasure Pyramid DVD

PATCHE DVD

Devil May Cry 3 v1.1.0
Panzer Command v1.1.2
Rush for Berlin 1.20
Titan Quest v1.1.1
Utopia City v1.01

TRAILERY

Battlestations Midway DVD
Call of Duty 3 CD DVD
Crysis DVD
Dusk 12 DVD
Guild Wars: Nightfall DVD
Mage Knight Apocalypse DVD
NHL 07 DVD
Rainbow Six Vegas DVD
Rayman Raving Rabbids DVD
Soul of the Ultimate Nation CD DVD
Test Drive Unlimited CD DVD
Warhammer Online CD DVD
Wiedźmin PL CD DVD

PEŁNA WERSJA

Nnno... w końcu się doczekaliśmy premiery tej gry. Wszyscy wiedzieli, że będzie w CDA, tylko nie było wiadomo kiedy. Ale co się odwlekło, nie uciekło. To naturalnie premiera światowa, a jakżeby inaczej. A gdyby ktoś przypadkiem nie wiedział jeszcze, o co we Fraterze chodzi... To taki „diablowaty" hack'n'slash made in Poland, stworzony przez ludzi, którzy odpowiadają za Space Hack. Jeśli czujesz nieprzepartą potrzebę zaklikania kilku tysięcy potworów – jest to gra dla ciebie.

CD DVD
GATUNEK: HACK'N'SLASH
WYMAGANIA: WIN98/ME/2K/XP, PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB
AUTOR RECENZJI: BRAK*
RECENZJA W CDA: BRAK*
OCENA: BRAK*
ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: BRAK*

** BO TO ŚWIATOWA PREMIERA, A SAMI NIE CHCIELIŚMY RECENZOWAĆ GRY, KTÓRĄ JEDNOCZEŚNIE DAJEMY NA COVERKU. OCENĘ DOPISZECIE SAMI. :)*

F.E.A.R. COMBAT

Darmowa wersja kompletnego modułu multiplayerowego z F.E.A.R. 10 trybów rozgrywki, 19 map, 12 różnych broni i wszystkie poprawki, jakich dokonano w pełnym F.E.A.R. NIE wymaga posiadania F.E.A.R. jako podstawki. Wystarczy zainstalować (ale zanim to zrobisz, przeczytaj ramkę obok!) i napawać „fearem" kumpli po sieci. :)

PEŁNA WERSJA

CD DVD
GATUNEK: MULTIPLAYEROWY SHOOTER
WYMAGANIA: WIN XP/2K, PROCESOR 1,7 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB + SHADERY
AUTOR RECENZJI: BRAK
RECENZJA W CDA: BRAK
OCENA: BRAK
ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: BRAK

UWAGA!

Przed uruchomieniem instalacji należy wejść na stronę internetową: www.joinfear.com/main.

- Tam wybrać opcję Free CD-key registration.
- Wypełnić formularz (koniecznie pola oznaczone gwiazdką).
- Kliknąć klawisz Submit.
- Potem trzeba cierpliwie (parę minut) poczekać, aż dostaniemy na maila podanego w formularzu list wraz z CD-key'em.
- Teraz można już instalować grę.

GUILTY GEAR X2 RELOAD

Fragmenty recenzji:

Nie jest to nasze pierwsze spotkanie z GG. (...) Dla przypomnienia tylko dodam, że Guilty Gear to genetycznie ulepszeni ludzie – coś jakby ekipa X-Men. Każda postać ma własne niepowtarzalne uzbrojenie, moce, techniki. W Guilty Gear X mieliśmy do dyspozycji 16 wojowników i 4 tryby: arcade, survival, versus oraz trening. W GGX2 dokooptowano kolejnych czterech bohaterów, a także dodatkowe opcje gry. (...) W sumie tych ostatnich mamy teraz 8: arcade, vs. human, vs. CPU, M.O.M., story, survival, mission i oczywiście trening. (...)

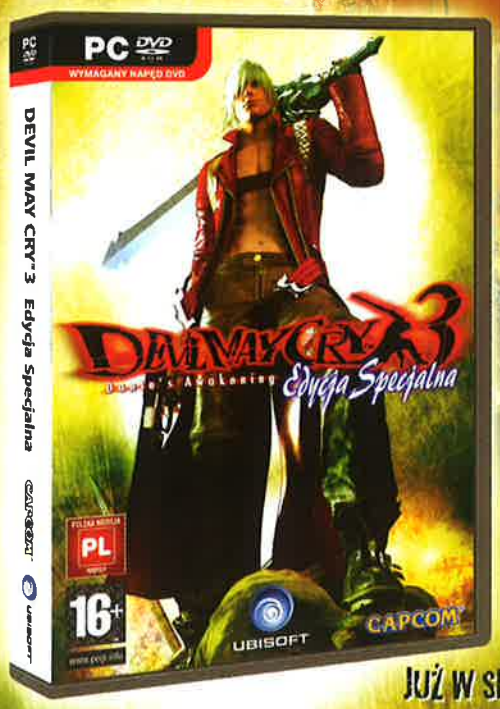
Nie zabraknie też finezyjnych technik, które zawstydziłyby mistrzów z „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka". Countery, kombosy, reversale i odpowiedniki superkombosów – do wyboru, do koloru. Mimo że akcja jest w 2D, wcale nie odnosi się wrażenia, że trafiliśmy do muzeum gier komputerowych. Ta graficzka po prostu wciska gałki na miękko. (...) Jeśli nie rażą cię wielkie jak spodki oczęta i dialogi w języku japońskim, a zwracasz uwagę na grywalność, nie szukaj innej gry – GGX2 spełni twoje oczekiwania.

CD DVD
GATUNEK: BIJATYKA
WYMAGANIA: PROCESOR 400 MHZ, WIN 98/ME/XP, 128 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 11/04
AUTOR: CZARNY IWAN
OCENA: 9
ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 85%*

** WERSJA NA XBOX. W OGÓLE NIE MA RECENZJI TEJ GRY NA PC. DZIWNE, ALE PRAWDZIWE...*

NAJBARDZIEJ POJECHANA AKCJA, JAKĄ ZOBACZYSZ NA SWOIM PECECIE!

DEVIL MAY CRY 3
Dante's Awakening
Edycja Specjalna



JUŻ W SKLEPACH!

DANTE ZASZALEJE, WYPOSAŻONY W CAŁY WACHLARZ AKROBATYCZNYCH RUCHÓW, ZABÓJCZĄ BROŃ BIAŁĄ I PALNĄ ORAZ PIEKIELNE ODZYWKI.

WALCZ WRĘCZ JAKO MISTRZ MIECZA, WYSYŁAJ DESZCZ KUL W STYLU KLASYCZNEGO REWOLWEROWCA ALBO KISZCZ DEMONY Z SZYBKOŚCIĄ BŁYSKAWICY. OPANUJ SZEŚĆ ODMIENNYCH STYLI WALKI, W DOWOLNYCH KOMBINACJACH!

DODATKI EDYCJI SPECJALNEJ
- GRAJ JAKO VERGIL ODKRYWAJĄC MROCZNĄ STRONĘ SWOJEJ DUSZY
- TRYB TURBO
- TRYB BARDZO TRUDNY
- NOWY BOSS – JESTER

99.90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

PC DVD ROM

16+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

CAPCOM

UBISOFT

Devil May Cry 3 Special Edition © CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED. ILLUSTRATIONS: Kazuto Aizawa (STUDIO ...) The superbikes included herein are solely developed by DyniCommand. Copyright 1999 The Learning Company, Inc., and its licensors. All rights reserved. This product includes FontFarmer® fonts licensed by NEC Corporation. FontFarmer is a registered trademark of NEC Corporation. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Droskowa 37 Pomoc techniczna: (22) 868 52 61

Redakcja informuje, że
DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005, ARCA_Vir z bazą danych z dn. 21.08.2006. Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004 PL

Fragmenty recenzji:

Pierwszy Trainz (...) był po prostu przeniesieniem kolejki na ekran komputera. (...) Takie bezcelowe jeżdżenie bardzo szybko się nudziło. Obecnie jednak sytuacja wygląda dla twórców Trainz znacznie lepiej. (...) Własnoręczne sterowanie pociągami to w Trainz 2004 tylko jedna z opcji pozwalających miło spędzić czas. Bo równie przyjemne jest także zarządzanie nimi, a wszystko dzięki prostemu w użyciu, a przy tym dającemu bardzo duże możliwości systemowi wydawania (i kolejkowania) poleceń. (...) W dodatku pociągi wcale nie muszą jeździć z powietrzem, bo w grze zaimplementowano całkiem niezły model ekonomiczny.

UWAGA: PRZY INSTALACJI GRA POPROSI O NUMER SERYJNY. OTO ON:

ATRS-99GP-4SWP-M97H-LQD3-73K8

DVD
GATUNEK: SYMULACJA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 733 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
AUTOR RECENZJI: ALLOR
RECENZJA W CDA: 05/2004
OCENA: 7
ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 74%

Sword of the Stars

Gra dla fanów Homeworlda, chociażby z tego względu, że stoją za nią faceci, którzy stworzyli H: Cataclysm. W SotS nie ma większych niespodzianek: zadaniem gracza jest eksploracja planet, odkrywanie nowych technologii i stworzenie wielkiej floty.

DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 517 MB NA HDD

Dark Messiah of Might and Magic

Rewolucja w dziedzinie FPS nam nie grozi, ale Dark Messiah to z pewnością będzie niezła siekanka. Tym, którzy kiedyś wielbili Rune, musi się spodobać. Demko zawiera tutorial i jedną krótką misję. To tylko 10-15 minut grania, ale chyba warto.

DVD
WIN XP, PROCESOR 2,2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, 3 GB NA HDD

Gumboy Crazy Adventures

Grał ktoś kiedyś w LocoRoco na PSP? Bo Gumboy jest bardzo, bardzo podobny. Kto nie widział, ten powinien wiedzieć, że sterujemy w tej grze kuleczką (choć nie zawsze), zbierając przeróżne power-upy. Całkiem sympatyczne, mimo że opis brzmi infantylnie...

CD DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 60 MB NA HDD

Joint Task Force

Strategia czasu rzeczywistego robiona przez ludzi od Codename: Panzers. Wiadomo zatem, że możemy się spodziewać dobrej gry, choć realia się zmieniły. Akcja JTF dzieje się współcześnie, a gracz dowodzi siłami rozjemczymi na różnych kontynentach.

DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 410 MB NA HDD

LEGO Star Wars II

Tytuł chyba nie wymaga rekomendacji, bo każdy go zna. Warto zagrać chociażby dlatego, że sequel LEGO Star Wars II rozgrywa się w realiach starej, dobrej trylogii. W demku przygody Luke'a i Bena Kenobi w Mos Eisley. Zapowiedź w tym numerze.

DVD
WIN 2K/XP, PROCESOR 1,0 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 615 MB NA HDD

Law & Order: Criminal Intent

Całkiem sympatyczna przygodówka w starym stylu. Kto lubi bawić się w detektywa, ten powinien spróbować swoich sił. Recenzja w tym numerze.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 390 MB NA HDD

Treasure Pyramid

Gra logiczna przypominająca zasadami chociażby Tetris czy Kulki. Dla mam, dziewczyn albo żon. Demko pozwala na 30 minut gry.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 19 MB NA HDD

Dylo's Adventure

Prosta, sympatyczna platformówka dla milusińskich. Demo zawiera 30 minut gry.

CD DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 350 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, 10 MB NA HDD

Ship Simulator 2006

Jeśli ktoś zdążył stęsknić się za wakacjami na wodzie, proponujemy Ship Simulator. W demku możemy popływać po porcie w Rotterdamie.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 107 MB NA HDD

Reklamacje płyt CD/DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać CD/DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

NAJNOWSZE DZIEŁO BENOIT SOKALA, MENTORA GIER PRZYGODOWYCH!

B. Sokal
PARADISE

„Gra prawie doskonała. Kandydatka do tytułu Przygodówki Roku 2006."

Ocena: 9/10

CDACTION

www.paradise-game.com

12+ www.pegi.info
PL POLSKA WERSJA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
PC CD ROM
CENEGA

White Birds
Już wkrótce!
Micro Application

© 2006 Micro Application. © 2006 White Birds. All rights reserved.

Virtua Tennis 3 PC

Sega potwierdziła pogłoski, jakoby Virtua Tennis 3 miał podążyć śladem swych poprzedniczek i z konsol trafić ostatecznie także na blaszaki. Tym jednak, co odróżniać ma tę akurat premierę od wcześniejszych, jest równoczesność wydania wersji konsolowych i PC – już wiosną 2007.

www.sega.com

Loki w styczniu

I ponownie mamy niezbyt dobre wieści dla tych, którzy przyszłości swej, a przynajmniej jakiejś jej części, upatrują w związku z Lokim – mitycznym hack'n'slashem francuskiego studia Cyanide. Niestety jego twórcy uznali (ponownie), że aby w pełni zrealizować potencjał drzemiący w Lokim, niezbędne będzie kilka miesięcy dodatkowych prac. Tym samym planowana data premiery gry zmieniła się z listopada 2006 na styczeń 2007.

www.loki-game.com

SHORTY

Unreal of Honor

Wydawać by się mogło, że kto jak kto, ale Electronic Arts – bezdyskusyjny nr 1 branży rozrywki elektronicznej – nie potrzebuje zewnętrznego middle-ware, czyli oprogramowania ułatwiającego tworzenie gier komputerowych. Tymczasem zaś developerzy EA dołączyli właśnie do klientów Epic Games i tworzonego przez to studio Unreal Engine 3. Ich zamiarem jest wykorzystanie tej znakomitej technologii m.in. w kolejnej grze z serii Medal of Honor! Znając możliwości Unreal Engine 3 i to, jak sprawdza się ona w first-person shooterach, nie sposób nie przyznać, że ta zaskakująca początkowo decyzja może okazać się dokładnie tym, czego potrzeba EA, by wygrać kolejną fazę wojny z Activision i Gearboxem.

www.eagames.com

3 dodatki z CDP

CD Projekt informuje, że już wkrótce do sklepów trafią dodatki do kultowych gier Age of Empires III, Warhammer 40000: Dawn of War oraz F.E.A.R! Dwa pierwsze,

Age of Empires III: The WarChiefs oraz Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade, ukażą się jeszcze we wrześniu w cenie 59,90 zł. Premiera trzeciego z nich, F.E.A.R.: Extraction Point, odbędzie się zaś 27 października. Jego cena ustalona została na 49,90 zł.

www.gram.pl

LucasArts strikes back?

Wygląda na to, że LucasArts rzeczywiście poważnie traktuje obietnicę wskrzeszenia złotych lat firmy i faktycznie zamierza uczynić rok 2007 rokiem swych największych triumfów. Świadczyć mogą o tym umowy zawarte w sierpniu ze studiami Day 1 Studios oraz Free Radical Design. Niestety na razie nie wiemy nic o planowanych projektach. Mamy jednak nadzieję, że

UT2007 w 2007

Epic Games potwierdziło pogłoski, jakoby premiera Unreal Tournament 2007, kolejna odsłona popularnego sieciowego first-person shootera – miała odbyć się rzeczywiście dopiero w 2007.

www.unrealtournament2007.com

Alone in the Dark PC – RIP?

Złe wieści dla tych wszystkich, którzy jak my polubili myśl, że już wkrótce dane nam będzie poznać ciąg dalszy serii Alone in the Dark. Złe, gdyż data premiery tego interaktywnego horroru została odsunięta na co najmniej kilka dalszych miesięcy (w tej chwili Atari mierzy w kwiecień 2007 – marzec 2008). Dodatkowo, co gorsza, twórcy gry zdają się – poprzez podkreślanie jej charakteru „next-gen" – wycofywać z zamiaru stworzenia także wersji PC gry...

www.atari.com

Koniec E3!

Ziścił się najczarniejszy chyba scenariusz zdarzeń i sezon wakacyjny był dla branży... jeszcze bardziej wakacyjny niż poprzedni, a pewnie także wszystkie przed nim. Doniesienie, którym się zakończył, jest jednak prawdziwym megahitem – wydarzeniem bez wątpienia przełomowym, szokiem całkowicie zmieniającym obraz naszego świata! Mowa naturalnie o ogłoszeniu przez ESA (Entertainment Software Association) planów kompletnej reorganizacji Electronic Entertainment Expo, imprezy znanej lepiej jako E3. Istniejące od 12 lat targi stały się w tym czasie głównym wydarzeniem branżowego kalendarza, prawdziwym świętem wszystkich graczy świata (i zmorą obsługujących je dziennikarzy, przytłoczonych za każdym razem coraz większą ilością informacji). Rok 2007 będzie rokiem wielkiej zmiany – E3, pod nową nazwą i w nowej, kameralnej formule, odbyć się mają w lipcu. Na razie nie znamy żadnych dalszych szczegółów dotyczących charakteru nowych „E3".

Pewne jest natomiast, że zniknięcie amerykańskich targów z branżowego kalendarza stwarza lukę dla imprez podobnego kalibru. Obecnie do rangi największych awansowały azjatyckie Tokyo Game Show (konsole) oraz europejskie Games Convention. Być może do walki o schedę po E3 włączy się także kolejny nowy następca ECTS – London Games Festival (2-7 października; wśród wystawców m.in. Microsoft, Electronic Arts, Take 2) lub odnowiony amerykański Consumer Electronics Show (maj/czerwiec 2007; wśród wystawców m.in. NCsoft).

www.e3.com

Neverwinter Nights 2 w CD Projekt!

Jak informuje CD Projekt, jego plan wydawniczy wzbogacił się o kontynuację jednej z najpopularniejszych gier RPG wszech czasów, Neverwinter Nights 2! Ta produkcja przedstawia graczom zapierającą dech w piersiach opowieść o wojnie i niebezpieczeństwie związanym z dawno zaginioną relikwią. Autorzy obiecują przygody na ponad 50 godzin zabawy! O jakości dzieła Obsidian Entertainment (Knights of the Old Republic II) świadczą nagrody przyznane grze na E3 oraz przez wiele prestiżowych mediów branżowych. Największe serwisy o grach, takie jak GameSpot oraz IGN, uznały Neverwinter Nights 2 najlepszą grą RPG i najlepszą grą RPG na PC!

Neverwinter Nights 2 zostanie wydane w pełnej polskiej wersji językowej i w sugerowanej cenie 129,90 zł. Lokalizacja tytułu to niezwykłe wyzwanie dla zespołu tłumaczy i testerów. Do przełożenia jest 3400 stron, czyli około milion słów! Lektorzy, którzy wezmą udział w nagraniach, będą musieli przeczytać ponad 14 000 linijek tekstu!

Dodatkowo CD Projekt planuje wydanie również wersji kolekcjonerskiej gry! Dostępna będzie ona wyłącznie w preorderze, w dwóch pudełkach do wyboru, w których dodatkowo znajdziemy mapę, artbook oraz unikalne dodatki do wykorzystania w grze: nowy atut dodający bonus +1 do wszystkich rzutów na obronę, dwa specjalne przedmioty, dostęp do unikatowych broni oraz magiczną złotą aurę nad postacią gracza. W pudełku edycji kolekcjonerskiej znajdzie się jeszcze jedna niespodzianka.

O niej, a także o innych rzeczach związanych z polską premierą napiszemy wkrótce. Premierę Neverwinter Nights 2 zapowiedziano na ostatni kwartał tego roku.

http://sklep.gram.pl/nwn2

FIFA i Pro Evolution Soccer dla Microsoftu

Prawdziwym strzałem wprost w żołądek fanów wirtualnej piłki nożnej może być informacja Microsoftu o zapewnieniu Xboxowi 360 aż 12-miesięcznego (!) exclusive'a na kolejne gry serii FIFA i Pro Evolution Soccer wśród next-genowych konsol. Na szczęście oznacza to, że tylko posiadacze PlayStation 3 oraz Nintendo Wii zostają na cały rok odcięci od najpopularniejszych „symulacji piłkarskich" (nie, nie chodzi o styl gry Włochów) dostępnych graczom. Xbox 360 Exclusive nie oznacza, że konsola Microsoftu będzie jedyną platformą, na której możliwe będzie rozgrywanie meczów w FIFA 07 i Pro Evolution Soccer 6. Pojawią się one na Sony PlayStation 2, Nintendo DS, PSP oraz naturalnie na monitorach PC.

www.xbox360.com

The Mark

Jak informuje polsko-niemiecki duet T7 Games & JoWooD, jeszcze tej jesieni przyjdzie nam stawić czoła największemu zagrożeniu naszych czasów – terroryzmowi. Twórcy nie

mają jednak na myśli ryzyka realnego, a wirtualne – w formie The Mark, FPS-a, w którym na celownik wzięta zostanie cała międzynarodówka terrorystyczna. Więcej informacji na temat The Mark – wkrótce.

www.jowood.com

Gary Grigsby's World at War: A World Divided

Dobre wieści dla twardordzeniowych strategów. Jak informuje Matrix Games, już wkrótce, tj. w dającej się przewidzieć przyszłości, świat komputerowych serio-strategii wzbogaci się o sequel Gary Grigsby's World at War. Ten – opatrzony podtytułem A World Divided – stanowić ma wyraźny krok naprzód na drodze rozwoju gatunku. Tzn. uzupełniać go o zmienne czynniki polityczne, w tym także dyplomację w odniesieniu do państw neutralnych, ale również szpiegostwo i łamanie szyfrów.

www.worldatwaronline.com

SHORTY

przynajmniej jeden z nich będzie grą Star Wars o rozmachu Force Unleashed – prezentowanej nie tak dawno temu nowej technologii LucasArts, pozwalającej cieszyć się autentyczną mocą Mocy! Czy tak będzie w rzeczywistości – przekonamy się zapewne jeszcze w tym roku.

www.lucasarts.com

Armed Assault na święta?

Czeskie Bohemia Interactive Studios potwierdziło najgorsze obawy fanów Operation Flashpoint dotyczące opóźnienia premiery jej nieformalnej, ale faktycznej

spadkobierczyni – Armed Assault. Pocieszeniem może być skala opóźnienia – czekać będziemy musieli tylko do Bożego Narodzenia...

www.armedassault.com

The Lord of the Rings: The White Council

Electronic Arts potwierdziło oficjalnie pogłoski, jakoby Project Gray Company był w istocie rolplejem osadzonym w świecie Władcy Pierścieni. Ten, zatytułowany The

White Council, tworzony jest przez studio Steve'a Gray'a, który wcześniej nadzorował prace nad konsolowym role-playing: Władca Pierścieni: Trzecia Era. Różnice pomiędzy tymi dwoma „Projectami Gray Company" są jednak ogromne. O ile Trzecia Era była li-

CHRIS TAYLOR PRZEDSTAWIA RPG AKCJI

DUNGEON SIEGE II
BROKEN WORLD

PC GAMER
Gra RPG roku 2005

JUŻ WKRÓTCE!

OCZYŚĆ PLUGAWĄ KRAINĘ

W DODATKU DO WIELOKROTNIE NAGRADZANEGO DUNGEON SIEGE II®

- Zupełnie nowa kampania, odkrywająca przeszłość Aranny i najbardziej przerażające bestie, jakie kiedykolwiek widziałeś.
- Odkryj nowe klasy postaci – Kamienną Pięść i Krwawego Zabójcę. Prowadź walki z wykorzystaniem nowego systemu taktycznego.

DODATEK WYMAGA ORYGINALNEGO DUNGEON SIEGE II®

ZAJRZYJ NA DUNGEONSIEGE.COM

12+ PL PC CD ROM 79,90 PLN GAS POWERED GAMES 2K

© 2002-2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, Dungeon Siege, and Broken World are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. GameSpy is a trademark of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Seria Silent Hunter znana jest, czy raczej – być powinna, nie tylko wirtualnym wilkom morskim. Istnieje już od 1996 i przez te wszystkie lata, jakie upłynęły od premiery części pierwszej, znajduje się w samej awangardzie podwodnych symulacji. Z tym większą radością powitaliśmy wieść o kolejnej grze traktującej o życiu na łodzi podwodnej wg Ubisoftu – Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, która już w przyszłym roku wypełni bezdenne otchłanie naszych dysków twardych. W niej zaś – w absolutnie fantastycznej oprawie audiowizualnej, przypominającej nieco styl innej wojennej gry Ubisoftu: Blazing Angels – wszystko, czym żyli dowódcy łodzi podwodnych w okresie drugiej wojny światowej. Co jednak ciekawe – i jakby nieco wbrew tytułowi sugerującemu, że mowa będzie o niemieckich wilczych stadach – w Wolves of the Pacific dowodzić będziemy samotnym wilkiem amerykańskim. Naturalnie na samotność skazani będziemy jedynie w rozbudowanej kampanii dla jednego gracza. W trybach multiplayer dane nam zaś będzie współpracować i współzawodniczyć z 7 innymi osobami w LAN-ie lub Internecie. Na samotne lub grupowe łowy na Pacyfiku wyruszymy już wiosną 2007.

www.silenthunter4.com

Wii za mniej niż 1000 zł!

Spekulacje dotyczące ceny kolejnego systemu multimedialnego Nintendo – rewolucyjnego Wii – wyraźnie nabrały rumieńców po tym, jak jeden z szefów niemieckiej gałęzi Wielkiego N – Bernd Fakesch – ogłosił, że ta niezwykła konsola kosztować ma, cytuję: „mniej niż 250 euro". Naturalnie jego słowa to wciąż żadna gwarancja, że tak rzeczywiście będzie. Z drugiej strony właśnie taki pułap cenowy wskazywała większość analityków, co oznacza, że ci gotowi na rewolucję będą mogli doświadczyć jej za mniej niż 1000 zł.

www.nintendo.com

Sonic Rider PC

Nikt już chyba nie ma wątpliwości, że Sega polubiła świat komputerów osobistych. Kolejnym dowodem na to jest ujawnienie przez nią planów stworzenia wersji PC kolejnej gry swej sztandarowej serii – Sonica Jeża. Ta – Sonic Rider – pozwoli nam zakosztować uroków wyścigów, rozgrywanych przy użyciu... powietrznych deskorolek! Naturalnie to niezwykłe grand prix to jedynie przykrywka dla niecnych planów złowrogiego Dra Eggmana i jego nowych pomocników – Łotrów Babilonu (Babylon Rogues). Sonic Rider w powietrznych wyścigach na konsolach i PC startować ma jeszcze w tym roku.

www.sega.com

SHORTY

niową rozgrywką w stylu Final Fantasy, o tyle The White Council dawać ma niemal zupełną swobodę podróżowania po Śródziemiu i sposobu pokonywania stawianych przed nami wyzwań! Celem gracza – człowieka, elfa, krasnoluda, hobbita – żyjącego na około 80 lat przed wydarzeniami ukazanymi w trylogii książkowo-filmowej, będzie stworzenie bohatera godnego zasiadać obok Gandalfa, Elronda i Galadrieli w tytułowej Białej Radzie. Przyjdzie nam na to jednak trochę poczekać – premiera gry dopiero pod koniec przyszłego roku.

www.whitecouncil.ea.com

Hellgate: London w Ping0

Stworzone przez uchodźców z Blizzard Entertainment i komanderowane przez Billa Ropera Flagship Studios ogłosiło – wreszcie! – plany online'owego komponentu swego debiutanckiego dzieła Hellgate: London!

Zgodnie z informacjami wprost ze źródła infrastruktura sieciowa Hellgate: London – Ping0 – współtworzona jest przez HanbitSoft i stanowić ma odpowiednik blizzardowego Battle.netu. Przypominamy, że premiera Hellgate: London – tego swoistego „first-person Diablo", a więc hybrydy role-playing i akcji w perspektywie pierwszej osoby – już w październiku!

www.hellgatelondon.com

Freak Out – Extreme Freeride

Koniec sezonu wakacyjnego oznacza jedno – czas ostrzyć deski! Z tego samego widać wniosku wyszedł szwedzko-alpejski duet Coldwood Interactive & JoWooD, ujawniając Freak Out – Extreme Freeride

– freeride'owy symulator sunięcia po opadach atmosferycznych. W nim zaś: strome stoki, widowiskowe akrobacje, czysta adrenalina. Niestety, wszystko to wyłącznie w wydaniu na dwie deski, z całkowitym pominięciem snowboardu. Nasz Extreme Freeride w ramach Freak Out rozpocznie się jeszcze przed świętami.

www.jowood.com

EA Phenomic

Szał zakupów Electronic Arts trwa. Po niedawnym przyjaznym przejęciu przez tego software'owego giganta studia Mythic Entertainment – a więc twórców DAoC (czyli Dark Age of Camelot) i WAR (skrót od Warhammer Online: Age of Reckoning) zwrócili swe oczy na niemieckie Phenomic – ludzi, którym świat zawdzięcza serię SpellForce, w tym znakomitą SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen. Oczywiście studio, tak jak wcześniej EA Mythic, zostanie przemianowane na EA Phenomic. Jednak – również tak jak zwykle – nietknięte pozostaną (przynajmniej na razie) struktury studia, które pozostanie w rodzimym Ingelheimie pod dawnym kierownictwem. Co zaś jeszcze ważniejsze dla nas, graczy – EA nie zamierza krzyżować pierwotnych zamiarów stworzenia pierwszego dodatku do SpellForce 2 zatytułowanego Dragon Storm.

www.phenomic.de

Battlefield: Bad Company

A więc w końcu wiemy na pewno – Battlefield 2142 nie jest jedyną grą serii przygotowywaną przez twórczy duet DICE & EA. Innym, zdaje się ciekawszym, projektem jest Battlefield: Bad Company – swoisty hołd złożony twórcom konsolowej Mercenaries – wojennego sandboxu, w którym wszystko – cele i sposoby ich realizacji – zależały i zależą wyłącznie od graczy. Więcej o Złym Towarzystwie w Battlefield – wkrótce.

www.eagames.com

DAoC: Labyrinth of the Minotaur

Dobre wieści dla tych wszystkich, którzy po przyjaznym przejęciu Mythic Entertainment przez Electronic Arts i przemianowaniu tego studia na EA Mythic obawiali się, czy Dark Age of Camelot nie podzieli przypadkiem losu Ultimy X: Odyssey. Dobre, gdyż EA Mythic nie tylko nie zaprzestanie wspierania DAoC, ale zamierza uczcić piątą rocznicę premiery tej znakomitej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game poprzez wydanie kolejnego, siódmego już dodatku! Ten, zatytułowany Labyrinth of the Minotaur, mówić ma o powrocie do Camelot mitycznych półludzi, półbyków – Minotaurów, zdolnych dzierżyć broń dwuręczną w jednej ręce, w których wcielić się będą mogli także sami gracze! Labirynth of the Minotaur otworzy się przed nami jeszcze w tym roku.

www.darkageofcamelot.com

Gray Matter

Niemiecka Anaconda Games wykorzystała sierpniowe Games Convention, by zaprezentować nowy projekt Królowej Gier Adventure – Jane Jensen. Tym razem twórczyni trylogii Gabriel Knight zająć się ma zagadką szarej materii – Gray Matter. Więcej o Gray Matter – za miesiąc.

www.anaconda-games.com

Hospital Tycoon

Hospital Tycoon tworzony jest przez Deep Red Games – autorów m.in. Monopoly Tycoon, Vega$: Make It Big! i Tycoon City: New York. Gra postawi nas w roli zarządcy szpitala nieustan-

nie znajdującego się na progu katastrofy. W wypełnianiu codziennych obowiązków i podejmowaniu niepopularnych decyzji pomóc ma... humor, jakim przesycony ma być każdy element gry. Jej twórcy podkreślają także złożoność interakcji zachodzących pomiędzy personelem a pacjentami, który do złudzenia przypominać ma ten znany z telewizyjnych oper mydlanych. Zabawy w doktora i pielęgniarki zaczną się już wiosną 2007.

www.codemasters.com

Prey 2?

Niby żadna niespodzianka – każdy kto skończył i tak już wie, że „Prey will continue". Niemniej – miło zobaczyć potwierdzenie, że prace nad ciągiem dalszym tego znakomitego first-person shootera już trwają!

www.2kgames.com/prey/

SHORTY

Dark Messiah ENG/PL

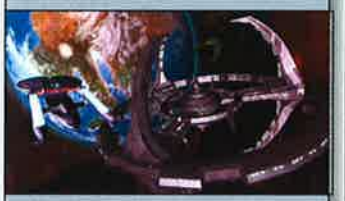
Wygląda na to, że także CD Projekt przyjmuje politykę dwujęzyczności wypuszczanych przez siebie gier. Pierwszym tytułem wydawanym zarówno w wersji obco, jak i – po spolszczeniu napisów – swojsko wyglądającej jest bardzo, bardzo obiecujący Dark Messiah of Might & Magic – dzieło

duetu Arkane & Ubisoft. Angielsko-polska premiera Dark Messiah of Might & Magic – w październiku.

http://darkmessiahgame.uk.ubi.com

Star Trek: Legacy – wszyscy kapitanowie

Wieść z dosłownie ostatniej chwili i zarazem uzupełnienie zapowiedzi Star Trek: Legacy ze strony 22. Jak informuje Bethesda Software, w grze głosów użyczy cała piątka serialowych kapitanów: William Shatner, czyli kapitan James T. Kirk w Star Trek: The Original Series (1966-1969),



Patrick Stewart, czyli kapitan Jean-Luc Picard w Star Trek: The Next Generation (1987-1994), Avery Brooks, czyli kapitan Benjamin Lafayette Sisko w Star Trek: Deep Space Nine (1993-1999), Kate Mulgrew, czyli kapitan Kathryn Janeway w Star Trek: Voyager (1995-2001), oraz Scott Bakula, czyli kapitan Jonathan Archer w Star Trek: Enterprise (2001-2005). Premiera Star Trek: Legacy jeszcze w tym roku!

http://startrek.bethsoft.com

Spore najwcześniej w lipcu

Spore rozczarowanie zgotował fanom swej twórczości sam Will „The Sims" Wright informacją, że Spore, jego kolejny rzeczywiście rewolucyjny projekt, do skutku dojdzie dopiero „w drugiej połowie przyszłego roku".

www.spore.com

Ultima Online: Kingdom Reborn

Wygląda na to, że Electronic Arts otrząsnął się już z szoku, jakim był umiarkowany sukces The Sims Online i powraca do swych pierwotnych wielkich planów podboju światów wirtualnych. Jednym ze sposobów na to jest WAR – Warhammer Online tworzony przez Mythic Entertaiment, czy raczej EA Mythic. Innym – aż trudno uwierzyć – ukłon w stronę społeczności jednej z najstarszych Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – Ultimy Online! Stanowi go Kingdom Reborn, całkowity remake jej oprawy graficznej oraz interfejsu, ale – w przeciwieństwie do Sony Online Entertainment i jego „korekty" Star Wars Galaxies – bez ingerowania w mechanikę samej gry. Nie oznacza to jednak zarazem braku nowości, których, zdaniem twórców, ma być wystarczająco nawet dla największych malkontentów. Premiera nowej, czy raczej odmłodzonej, Ultimy Online odbyć się ma dokładnie w 10 lat po jej pierwotnej premierze – w 2007. Nawiasem mówiąc, znów marzy mi się Ultima X: Odyssey...

www.uo.com/kingdomreborn.html

PRODUCENT: KONAMI
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

CORMAC | ZNOWU PROSTO W OKIENKO?

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Po mundialu większość moich znajomych podzieliła się na dwa obozy. Pierwszy stanowią ci, którzy mają serdecznie dosyć futbolu na długi czas, drugi zaś ci, u których ten mizerny turniej rozbudził głód pięknej piłki – szybkich akcji i ofensywnej gry. Dla wygłodniałych powstaje Pro Evo 6.

Jeśli obawiacie się, że różnice pomiędzy nadchodzącą a poprzednią edycją PES-a będą niezauważalne lub kosmetyczne, powinniście być mile zaskoczeni, bo od razu po wzięciu w dłonie pada **poczujecie, że to nowy, lepszy Pro Evo**.

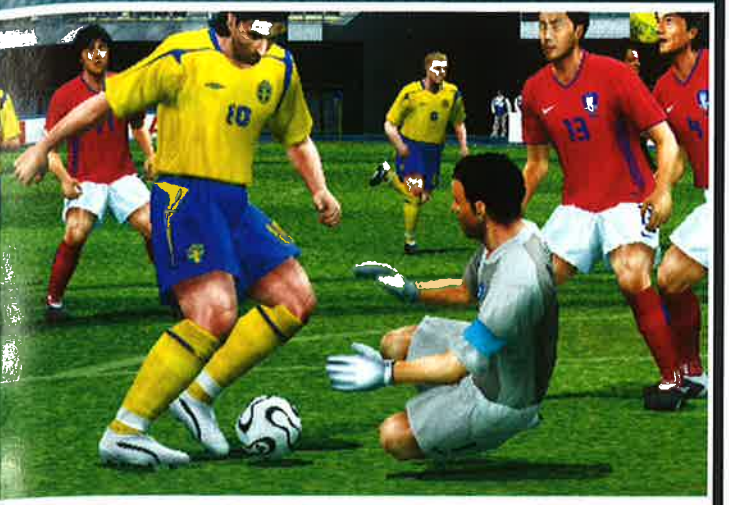
Lepiej mądrze stać, niż głupio biegać

Przede wszystkim **dopracowano AI zawodników**. Teraz nie tylko będą lepiej grać bez piłki – mądrzej się ustawiać i wybiegać na pozycje – lecz także pokazywać, gdzie powinna powędrować futbolówka podawana przez gracza, by akcja była szybka i płynna. A propos podań **– w nowym Pro Evo nie będzie już tak łatwo jak w PES-ie 5**. Skierowanie drybluującego piłkarza w mniej więcej właściwym kierunku nie zagwarantuje już, że piłka trafi tam, gdzie byśmy chcieli. **Liftingowi poddano również system strzałów**. Jeśli np. zdecydujesz się kopnąć piłkę natychmiast po zwodzie lub gwałtownej zmianie kierunku biegu, ryzykujesz pudłem, i to srogim – tak jak to bywa w rzeczywistości z nieprzygotowanymi zagraniami. W PES 6 napastnik musi być w równowadze, żeby huknąć w światło bramki. Zmiany dotknęły też wolejów i półwolejów oraz strzałów głową – gracz ma mieć nad nimi większą kontrolę.

I piękniej, i brutalniej

Piłkarze otrzymali też, rzecz jasna, nowe zagrania i animacje. Obrońcy będą dużo częściej niż w poprzedniej odsłonie gry utrzymywać się przy piłce po wykonaniu udanego wślizgu. **Miłośników „brazyliany" ucieszą zapewne całkiem nowe zwody i sztuczki techniczne dostępne w ramach nowego systemu dryblingu**. Gra będzie też jeszcze bardziej kontaktowa niż PES 5 – piłkarze będą się teraz przepychać również w powietrzu, walcząc o główkę. Nowe animacje są podobno bardzo realistyczne. Poprawki nie ominęły facetów z gwizdkami – poziom sędziowania w PES-ie 6 ma być wyższy aniżeli w po-

mobile



Powinniście poczuć, że to nowy, lepszy Pro Evo.

przedniku. I dobrze, bo tam jednak zdarzały się wpadki arbitrów...

Niebiescy tym razem w białych strojach

Tyle odnośnie meczu jako takiego. Zmiany jednak wykraczają poza to, co dzieje się na boisku. W dbałości o realizm, z jakiego słynie seria, twórcy postarali się o licencje na umieszczenie w grze **większej liczby prawdziwych drużyn**. Fani Argentyny, Holandii, Włoch, Hiszpanii i Szwecji powinni być zadowoleni, bo ich pupile będą tym razem grać w autentycznych koszulkach. Na tych pięciu zespołach jednak rozszerzanie licencji ponoć się nie skończy, choć żadne dalsze informacje nie zostały póki co ujawnione. Oczywiście jeszcze realistyczniej wyglądać mają w grze piłkarskie gwiazdy.

Pojawią się nowe tryby gry. Najważniejszym będzie bez dwóch zdań International Challenge, czyli **odpowiednik mundialu** obejmujący kwalifikacje i finały (nareszcie! Dla samej tej opcji kupiłbym nową wersję gry). Zadebiutuje również tryb Random, który pozwoli na rozegranie szybkiego meczu w całkowicie losowych warunkach.

Premiera gry już na wyciągnięcie ręki. W momencie gdy czytacie te słowa, my już mamy za sobą targi Games Convention w Lipsku, na których po raz pierwszy publicznie pokazany miał zostać PES 6 na X360. Już w tej chwili jednak mam wszelkie podstawy, by wierzyć, że i tym razem Shingo 'Seabass' Takatsuka (projektant serii) pokaże wszystkim, jak się robi najlepszą grę piłkarską. **[CDA]**

Żuradriano

Na okładce nowego Pro Evo pojawi się **Adriano** (w przypadku polskiego wydania wraz z **Mačkiem Żurawskim**). – *Adriano jest słusznie uważany za zawodnika obdarzonego umiejętnościami, szybkością i pasją, a to są także cechy Pro Evolution Soccera 6* – tak swój wybór uzasadnili speci Konami od reklamy. Snajper Interu i reprezentacji Brazylii odwzajemnia się developerom: – *Naprawdę cieszę się, że będę współpracował z Konami przy grze piłkarskiej powszechnie uważanej za najbardziej realistyczną. Jestem zachwycony tym, że będę kojarzony z tak świetną serią.* Miejmy nadzieję, że gra pokaże większy pazur niż Adriano (nie wspominając o Żurawskim) na mundialu...

GRA NA PODSTAWIE KINOWEGO HITU QUENTINA TARANTINO

wściekłe psy reservoir dogs™

Mr Pink
Mr Orange
Nice Guy Eddie
Mr White
Mr Brown
Mr Blonde

Już wkrótce!

www.wsciekletepsy.cenega.pl

PlayStation 2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

LIONSGATE

eidos

RESERVOIR DOGS™ gra interaktywna. Program i opakowanie © 2006 SCi Games Ltd. „Eidos" i logo Eidos są znakami towarowymi Eidos Plc. Eidos Interactive Ltd i Eidos Inc. RESERVOIR DOGS™ film © 1991 Dog Eat Dog Productions Inc. LIONSGATE i logo są znakami towarowymi Lions Gate Entertainment Inc. Zawiera oprogramowanie zastrzeżone przez Blitz Games Limited, 2006. Volatile Games i logo Volatile Games są znakami towarowymi Volatile Games, oddziału Blitz Games Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo PlayStation i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

* Dotyczy wersji na platformę PC.

PRODUCENT: GEARBOX
WWW.HELLSHIGHWAYGAME.COM
DATA PREMIERY: KONIEC 2006

PIOTR DRZEWIŃSKI | UNREAL ENGINE 3 + WW II

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

My będziemy mieć lekcje patriotyzmu (...wyciągnąć karteczki!), zaś Amerykanie od bardzo dawna prowadzą tego typu edukację w znacznie prostszy sposób. I jak należy przypuszczać, z lepszym skutkiem.

Tour de France'44.

Chłopaki, 88-ki rozdają!

Mowa tu o epatowaniu patriotyzmem w telewizji, filmie, a ostatnio i grach komputerowych, zaś cykl Brothers in Arms z pewnością wpisuje się w ten model.

Następna odsłona serii Brothers in Arms: Hell's Highway rzuci nas w wir kolejnej wielkiej kampanii alianckiej na Zachodzie: **operacji Market Garden**. Przyjdzie nam się wcielić w bohatera Matta Bakera przeniesionego do oddziału zwiadowczego, w którym wraz ze starymi znajomymi (między innymi sierżantem Hartsockiem) przejdzie bohaterski szlak bojowy. Od razu warto dodać, że gra ma nie za wiele wspólnego z poprzednimi częściami. Tzn. ogólna idea (taktyczny shooter w realiach II wojny) jest zachowana, ale reszta...

Charakter rozgrywki będzie bardziej „filmowy".

Zmiany, zmiany, zmiany

A jeżeli już mowa o drużynie, trzeba powiedzieć, że twórcy gry przygotowali tu sporo nowości. Po pierwsze, będziemy mieli do dyspozycji kolejną (trzecią) grupę wsparcia wyposażoną w ciężką broń, taką jak cekaem, moździerz czy bazooka. W razie potrzeby grupa ta będzie mogła poprosić o wsparcie artylerii bądź eskadry Typhoonów. Ich oczywistą funkcją będzie wzmocnienie naszego natarcia bądź osłanianie naszych flanek. Kolejną poważną zmianą będzie wprowadzenie czterech wzorców zachowań żołnierzy. W zależności od okoliczności sztuczna inteligencja będzie przybierała jedną z określonych „postaw". Nasi towarzysze broni będą wchodzić w tryby odprężenia, patrolu, skradania się, wymiany ognia. Wzory zachowań będą się przestawiały automatycznie. Przykładowo gdy nasz żołnierz dostrzeże przeciwnika, samemu będąc niezauważonym, zacznie się skradać na wyznaczone przez nas pozycje, by otworzyć ogień na rozkaz. Co ciekawe również nasi przeciwnicy będą zachowywać się w ten sam sposób!

Poważnym zmianom ulegnie też sam charakter rozgrywki, gdyż – według zamierzeń twórców gry – będzie on znacznie bardziej filmowy. Służyć temu ma brak sztywnego podziału na poszczególne potyczki. Będziemy mieć jeden ciąg zdarzeń bez narracji, bez przerywników filmowych, bez ładowania kolejnych poziomów. Jedna płynna całość. Nie należy się mimo to przejmować, że tych elementów gry zabraknie. Pojawią się, ale w zupełnie innej formie. Osobne dotąd scenki przemienią się w wydarzenia oglądane oczami Bakera, podobnie jak to miało miejsce w Half-Life'ie 2. Podobną też nowością będzie wprowadzenie do gry *brotherhood moments*, czyli uchwyconych z innego kąta kluczowych, dramatycznych wydarzeń. Część z nich ma być na stałe zapisana i należeć będzie do ogólnego rozwoju fabuły, ale reszta będzie uzależniona od dramatycznych wydarzeń, jakie mogą nas spotkać podczas akcji. Jeżeli jeden z naszych dostanie serię z MG-42, zobaczymy to jako osobną migawkę.

Ładniejsza wojna

Chłopaki z Gearbox nie zapomniały oczywiście i o czysto wizualnej warstwie. A konkretniej – Hell's Highway oparty został na trzeciej generacji silnika Unreal, co według zapowiedzi pozwala uzyskać taką jakość interaktywnego obrazu, jaka do tej pory ukazywana była jedynie na prerenderowanych i drogich jak diabli przerywnikach filmowych.

Multiwojna

Grzechem byłoby nie wspomnieć o multiplayerze, w którym obecnie będzie mogło grać naraz od 32 do nawet 64 osób. Prawdopodobnie po każdej stronie będzie jedna osoba wydająca rozkazy i kilku dowódców drużyn – ci będą prowadzili szeregowych żołnierzy, czyli pojedynczych graczy.

Kiedy?

Premiery należy się spodziewać w okolicach tegorocznej gwiazdki, więc już możecie pisać listy do św. Mikołaja. |CDA|

Chłopaki, dajcie fajkę... Jestem na następnym obrazku...

...Dzięki. Jeszcze poprosiłbym o ogień.

Nie ma sprawy, szeregowy.

NOWE!

Brando®

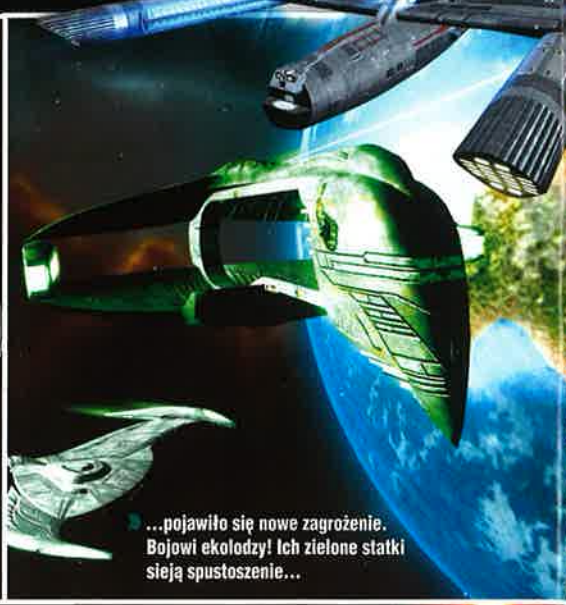
guarando

Z GUARANĄ
NA WYSOKICH OBROTACH

PRODUCENT: MAD DOC SOFTWARE
HTTP://STARTREK.BETHSOFT.COM
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

SIR-TORPEDA | ST WIECZNIE ŻYWY

Tam, gdzie dotąd nie dotarł żaden gracz...



...pojawiło się nowe zagrożenie. Bojowi ekolodzy! Ich zielone statki sieją spustoszenie...

STAR TREK: LEGACY

Borg na horyzoncie! Cała moc na tarcze, przygotować torpedy fotonowe, Panie i Panowie, nadchodzi Star Trek: Legacy – kosmiczny symulator oraz RTS. You will be assimilated into this game...

Nabyliśmy licencję na Star Treka! – ogłosiła Bethesda na początku roku. I szybko z tej licencji zaczęła korzystać. Jesienią ma się ukazać gra łącząca strategię z kosmicznym symulatorem. Homeworld i Freelancer złączone razem i osadzone w świecie, w którym króluje Enterprise? Bardzo możliwe.

Wszystko, co trekowe

Star Trek: **Legacy czerpie ze wszystkich nakręconych dotąd filmów/seriali osadzonych w uniwersum ST.** Gracze dostaną to wszystko zebrane w jeden produkt. Na **4 dostępne rasy** (Federacja, Klingoni, Romulanie i Borg) rozdzielonych zostanie około **60 typów myśliwców, krążowników gwiezdnych czy stacji kosmicznych.** (Niepokoić mogą jedynie zdolności manewrowe niektórych dużych jednostek – są nieco dziwne. Zwinny jak delfin kosmiczny gigant to nie jest coś, co odpowiednio równoważy rozgrywkę...) Szczegółowość, z jaką zostały odwzorowane, już teraz powoduje, że trekomaniacy na forach internetowych rozpływają się z zachwytu. Przejęcie kontroli nad pojedynczym statkiem albo wydawanie rozkazów całej flocie, czyli rozpiętość od mikro- do makrozarządzania – jest tu wszystko.

Homeworld + Frontier w uniwersum Star Treka? Jasne, że tak!

Kampania i multi

Postanowiono promować... liniowość. Jest to jeden z niewielu nowych tytułów, w którym autorzy chwalą się właśnie tą cechą. Czyli w kampanii dla jednego gracza należy zapomnieć o podbijaniu kolejnych galaktyk wedle własnego wyboru, tu zadecydowano za nas.

O trybie gry wieloosobowej wiadomo niewiele ponad to, że będzie istniał. Niebezpieczeństwo przeciążenia plansz przez zbyt dużą liczbę zbudowanych myśliwców rozwiązano w interesujący sposób – galaktyki są tak duże, że nie warto się przemieszać z normalną prędkością. Warpowanie to podstawa, a umiejętne skakanie z miejsca na miejsce może w niejednej rozgrywce przynieść zwycięstwo. Bo w końcu komu nie opadnie morale, gdy nagle za plecami jego floty pojawią się nasze posiłki?

Plastikowo

Szykuje się zakup nowego sprzętu. Chociaż minimalne wymagania nie zostały jeszcze oficjalnie podane, znana jest konfiguracja, na której aktualna wersja swobodnie działa. Jest to: AMD Athlon 64 3400+, 1 GB RAM i Radeon 9800. Minimum pewnie będzie dużo niższe – jednak posiadacze dwuletnich maszyn raczej nie ustrzegą się upgrade'u...

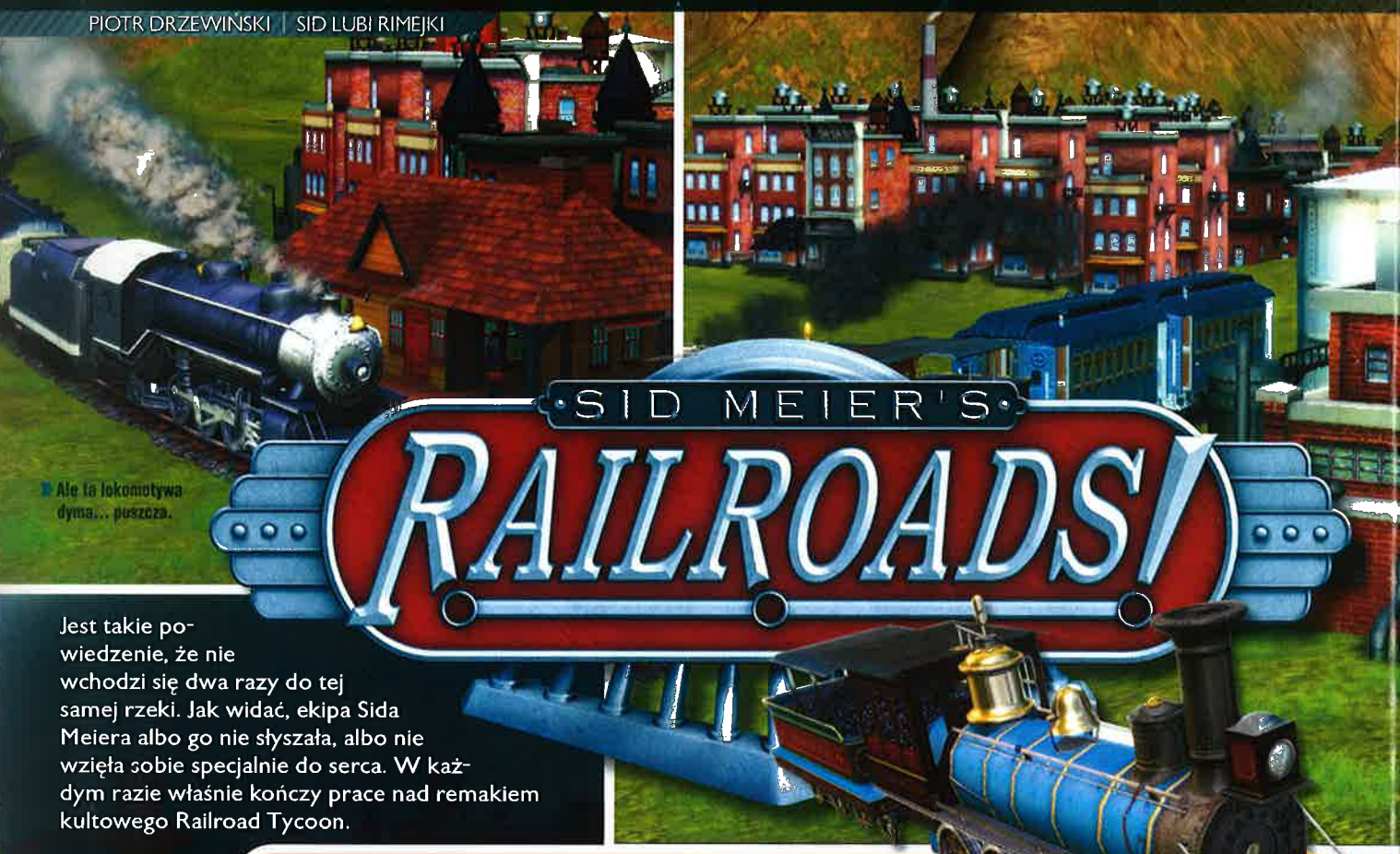
Prezentowane screeny i filmy nasuwają pytanie: Czy Star Trek: Legacy nie będzie wyglądał „plastikowo"? Poszczególne modele prezentują się imponująco (szczególnie Borg Attack Cube), jednak dziś – oglądając udostępnione materiały – ma się wrażenie wizyty w sklepie z zabawkami.

Na grę jeszcze trochę poczekamy. Pewnie do tego czasu zmieni się to, co teraz nie najlepiej jeszcze wygląda. Fani filmu i tak ją kupią, a miłośnicy kosmosu? Poczekają na wyczerpujące recenzje, bo tutaj tylko opowiadam o wyglądzie tortu, który dostaniecie, a recenzent napisze, dlaczego mu ten tort tak bardzo zasmakował... A napisze już **jesienią**. Daj Borg, żeby nie było opóźnień... :) **[CDA]**

NOWOŚCI
Długo oczekiwany postapokaliptyczny RPG nadchodzi
THE FALL LAST DAY OF GAIA (PL)
Stwórz swój oddział, z maksimum 6 postaci. Do wyboru masz ponad 300 różnych rodzajów broni i uzbrojenia.
www.FALL.play.pl
79
HEROES OF MIGHT & MAGIC V PL
19
LOCOMANIA PL
29
MÓJ OGRÓD 3D - DELUXE PL
55
EVE ONLINE
NOWA CENA
49
GTR PL
29
NOWA CENA
X2 THE THREAT PL
29
NOWA CENA
CROSS RACING CHAMPIONSHIPS
39
X3 REUNION PL
PRZESYŁKA 24H
SZUKAJ W KIOSKU
I W SKLEPIE
MAXGAME SYMULACJA 3/2006
AIR CONFLICTS
Wciel się w pilota z II Wojny Światowej i weź udział w jej największych kampaniach! Stań po stronie Lotnictwa Jej Królewskiej Mości i zdobądź panowanie w Afryce, lub po stronie nazistów aby bombardować Wielką Brytanię. Pamiętaj tylko, że wojna toczy się dalej, nawet jeśli ci się nie uda...
3CD
19,90 zł
W ZESTAWIE CD Z MUZYKĄ
www.AIRCONFLICTS.gameranking.pl
Polska premiera!!!
WAR WORLD : TACTICAL COMBAT
Gra łączy w sobie szybką akcję i sterowanie z najlepszych strzelanek z widokiem z 3 osoby. Unikalna kombinacja całkowitej masakry i szybkiej strategii pozwala na wiele godzin szybkiej i wciągającej rozgrywki. Zmierz się z przeciwnikiem mając do dyspozycji 50 różnych typów broni... www.warworld.gameranking.pl
54
NEVEREND PL
Produkt nawiązuje formą do gier historycznych z rozbudowanym klimatem epickim. Cechą charakterystyczną gry jest rozbudowany system tworzenia czarów "rune" oraz ATBS (Aktywny System Walki Turowej) dodający dynamikę podczas walki jak i możliwości zadawania i korzystania z dużej ilości ciosów, uderzeń, broni w specjalnych kombinacjach. W
54
LADA CHWILA!
Przygodówka - 3CD
84
KEEPSAKE PL
Cechy gry:
*Głęboka i wciągająca fabuła w której napięcie i tajemnica czekają cię na każdym kroku
*Zwiedź ogromne i piękne obszary osadzone w magicznym świecie średniowiecznej fantasy
*Łatwy w obsłudze interfejs, który powoli ewoluuje w miarę posuwania się naprzód
CD Action 9/10 "Co wam będę gadał - dawno się tak pysznie nie ubawiłem jak podczas wędrówek z Lydią. I choć tap nie czaję (wskutek katanu) i was na ów spacer gorąco wybrać się namawiam. A panom dystrybutorom gry do sprowadzenia i lokalizacji zalecam"
- GRY.WP.PL IMPERIUM - 7.5/10 ... Keepsake jest bardzo przyzwoitą pozycją, po którą należy sięgnąć ze względu na ciekawą fabułę i wiele różnych zagadek opakowanych w piękną, choć statyczną grafikę
54
SCRATCHES PL
*Całkiem nowa gra przygodowa debiutanckiego studia Nucleosys
*Super klimat rodem z serii takich jak "Alone in the Dark" lub "Silent Hill"
*Wciągająca fabuła
*Niesamowita grafika oparta na autorskim silniku graficznym "SCREAM"
19
80 DNI PL
80 Days to gra przygodowa, której fabuła jest luźnie powiązana z twórczością Juliusza Verne'a a sam program przygotowany został przez studio developerskie Frogwares. Cel gry jest taki sam jak w tytułowej powieści Verne'a. Główny bohater ma za zadanie nie tylko okrążyć świat w 80 dni, ale i dostarczyć dowód na to, że mu się to udało. Gracz wciela się w postać Olivera Lavisheart'a, którego wuj wszedł w bardzo nietypowy wyżej wspomniany zakład.
www.PLAY.pl - NOWY SKLEP już działa!
PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE
WWW.PLAY.PL
Długo oczekiwany postapokaliptyczny RPG nadchodzi
THE FALL (PL) LAST DAY OF GAIA
MAXGAME 3/2006
Świat dotknięty katastrofą...
Polska premiera!!!
Czy zdołasz przetrwać ?
SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE
Gra z gatunku 3D RPG, osadzona w postmodernistycznym klimacie. Jej akcja toczy się w roku 2083. Globalna katastrofa zniszczyła prawie całą ludzkość. Otacza Cię świat, którym rządzą brutalne gangi, a prawo jest po stronie silniejszego. Twoim zadaniem jest wspieranie organizacji o nazwie Rząd Nowego Porządku. W zestawie znajdziesz 3CD. Dodatkowe pełne wersje: Kurczaki 3D, Mistrz Tatuażu i 10 MP3
www.FALL.play.pl
19,90 zł
XBOX 360 NAJTANIEJ
119
GTA: LIBERTY CITY STORIES
169
TOMB RAIDER : LEGEND
49
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
239
OBLIVION
249
FIFA WORLD CUP 2006
155
FIFA WORLD CUP 2006
25
GETAWAY BLACK MONDAY
99
DRIVER 4 PARALLEL LINES
129
SHADOW OF THE COLOSSUS
219
BLAZING ANGELS
225
HITMAN
1CD AUDIO
SZUKAJ W KIOSKU
DANCE ZONE 2/2006
PONOWNIE! SKANDAL Pełna składanka za 5zł
SŁONECZNA SKŁADANKA 2006
KRIST VAN D & GOSIA ANDRZEJEWICZ
5,00 zł
KRIST VAN D & GOSIA ANDRZEJEWICZ + 14 nowych HITÓW
NAJWIĘKSZE GWIAZDY POLSKIEJ SCENY KLUBOWEJ CLUBBASSE 5 PLN
CLUBBASE
DAREK JANIK & SQERN
SOUND PLAYERS
PAUL MILLER
BAZZE RECORDS COMPILATION 1
NAJWIĘKSZE GWIAZDY POLSKIEJ SCENY KLUBOWEJ
5,00 zł
SZUKAJ W KIOSKU MUZYCZNE PREMIERY 2/2006
ZAPOWIEDZI
29
SUNAGE PL
54
DRAKULA TWINS PL
19
BUG MANIA PL
19
BONEZ PL
29
ALICE PL Od 18 lat
29
Zbieraj punkty!
SHOP
Zbieraj nagrody
www.playshop.pl
produktów z taką naklejką!
Zamówienia proszę składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06
ZAMÓWIENIA
OFERTA nr.100
WRZESIEŃ 2006
Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł
Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy weekendu)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 10.9.2006

PRODUCENT: FIRAXIS
WWW.FIRAXIS.COM
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

PIOTR DRZEWIŃSKI | SID LUBI RIMEJKI



Ale ta lokomotywa dyma... puszcza.

Jest takie powiedzenie, że nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki. Jak widać, ekipa Sida Meiera albo go nie słyszała, albo nie wzięła sobie specjalnie do serca. W każdym razie właśnie kończy prace nad remakiem kultowego Railroad Tycoon.

I tym razem wcielimy się w postać krwiożerczego potentata kolejowego, którego głównym celem jest zawładnięcie rynkiem żelaznych dróg. Najpierw jednak musimy stworzyć całą kolejową infrastrukturę, co (zapewne ucieszy to wszystkich nowicjuszy) czynić będziemy za pomocą niezwykle przyjaznego kreatora.

Na początku Gracz stworzył...

Tworzenie mostów, tuneli, zwrotnic, a nawet stacji kolejowych odbywa się automatycznie, kiedy program uzna, że są one potrzebne. Oprócz budowy własnej sieci kolejowej gracz ustala także składy poszczególnych pociągów oraz wyznacza im cel podróży. **Gra oferuje ponad trzydzieści lokomotyw**, począwszy od prymitywnych maszyn parowych, poprzez spalinowe, na elektrycznych skończywszy. Możemy także konstruować własne żelazne potwory, i to zarówno pod względem wizualnym, jak i odnośnie parametrów technicznych.

Potem pomyślał o kasie

Aby jednak móc sobie pozwolić na te wszystkie cudeńka, musimy posiadać twardą walutę, a tę zarabiamy, przewożąc ludzi i różnorakie towary. Będziemy więc transportować dwadzieścia rodzajów surowców i trzydzieści różnych produktów między kopalniami, fabrykami i miastami.

Wróg nie śpi!

Oczywiście żadna porządna gra nie może się obejść bez przeciwnika i pojedynku z nim. Sid Meier's Railroads z pewnością nie zawiedzie tych, którym koszenie konkurencji wszelkimi

Cukierkowa, ale poważna gra ekonomiczna.

możliwymi sposobami sprawia najwięcej przyjemności. I rzeczywiście, sposobów na rugowanie z rynku innych inwestorów jest cała masa. Począwszy od budowania „na chama" konkurencyjnej nitki kolejowej, a skończywszy na subtelniejszych posunięciach, takich jak sabotaż dostaw przeciwnika czy wywoływanie w jego firmie strajków. W celu zniszczenia silnego konkurenta możemy też zawiązywać spółki z innymi firmami. Trzeba ponadto dodać, że według zapowiedzi nasi przeciwnicy również mają zachowywać się bardzo chytrze i starać się wbić nam nóż w plecy przy każdej sposobnej okazji.

Ale model!

Kolejnym ważnym elementem rozgrywki jest ponoć **najbardziej zaawansowany model ekonomiczny, jaki dotąd powstał w tego typu grach**. Rynek śledzący popyt i podaż towarów to tylko początek. Bardzo ważnym elementem rozgrywki będą zdarzenia losowe zmieniające koniunkturę na rynku przewozowym, co z kolei zmuszać nas będzie do przeprowadzania ciągłych zmian w naszej firmie.

Solo i w zespole

Wariant rozgrywki jednoosobowej oferuje oprócz rozbudowanej kampanii, gdzie możemy się zmierzyć z legendami rynku kolejowego (np. Corneliusem Vanderbiltem czy J.P. Morganem), jeszcze tzw. stół z kolejką. W tym wypadku odcinamy się od jakichkolwiek ekonomicznych aspektów i po prostu bawimy się w budowanie własnej makiety kolejowej. Jeżeli zaś będziemy mieli ochotę pobawić się z innymi graczami, zawsze możemy skorzystać z opcji **multiplayer**. Dostępne są dwa tryby: albo działanie w kooperacji przeciw komputerowi, albo konkurowanie z żywym przeciwnikiem. Gracze dostaną także **edytor map i scenariuszy**.

Jesienią

Całość napędzać będzie silnik graficzny Gamebryo, znany z Pirates! i Civilization IV. Będzie ładnie, kolorowo i pewnie nawet trochę cukierkowo, ale taki już jest klimat gier Sida Meiera. Premiery należy się spodziewać jesienią tego roku. **[CDA]**

Nie dajcie się zmylić grafice – to poważna gra będzie!

DODATEK DO GRY ROKU!

SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
WARLORDS

NOWE CYWILIZACJE: Sześć nowych cywilizacji, nowe cuda, budowle, państwa wasalne i unikalne jednostki wojskowe.

NOWI PRZYWÓDCY: Dziesięciu najsłynniejszych wodzów i przywódców narodów w historii świata.

NOWE SCENARIUSZE: Sześć nowych scenariuszy, przedstawiających dzieje Aleksandra Wielkiego, Czyngis-chana, powstanie Rzymu, podboje Wikingów i wiele więcej.

NOWA WIELKA POSTAĆ: Palatyn - wspaniały dowódca, który swymi zdolnościami może zmienić bieg historii.

WIELE WIĘCEJ: Nowe opcje rozwoju technologicznego oraz wszystkie uaktualnienia i patche.

www.civilization.com

Już w sklepach!

DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA I ANGIELSKA

PC CD ROM SOFTWARE

CENEGA

79,90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

FIRAXIS GAMES

2K

© 2006 Take-Two Interactive Software i jego oddziały. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization IV: Warlords, Civ, Civilization, 2K Games, logo 2K, Firaxis Games, logo Firaxis Games i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Gra stworzona przez Firaxis Games.

PRODUCENT: BLACK WIDOW GAMES
WWW.BLACKWIDOWGAMES.COM
DATA PREMIERY: KONIEC 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | BYĆ MOŻE NAJLEPSZA GRA Z ZOMBIAKAMI

To ty, kochanie?

Teraz już wiecie, czemu Zorro nosił maskę?

THEY HUNGER
LOST SOULS

Istnieje kilka solidnych przesłanek pozwalających wierzyć, że najnowszy projekt studia Black Widow Games będzie soczystym i solidnie krwistym kawałkiem kodu.

To faktycznie zabita dechami miejscowość. Wszystkich zabito deskami.

Wszystko dlatego, że grupa Black Widow Games nie jest – wbrew pozorom – debiutantem zagubionym w mrokach komputerowego horroru. Przeciwnie, dała się poznać swego czasu dzięki sporej liczbie 14 naprawdę przyzwoitych modów (głównie do Half-Life'a, choć nie tylko). Jej koronnym klejnotem pozostaje zaś właśnie trylogia They Hunger, wliczona przez prestiżowy magazyn PC Gamer w poczet 10 najstraszniejszych gier na PC!

Walcz i przeżyj

Lost Souls nie jest sequelem czy remake'iem. Mamy tu do czynienia z zupełnie nową opowieścią. Rzecz tym razem ma miejsce gdzieś w północno-wschodniej Europie, w latach 60. ubiegłego wieku. Po wcieleniu się w turystę, który cało wychodzi z wypadku samochodowego, przyjdzie nam walczyć o przetrwanie w ekstremalnie niezdrowym środowisku. W przeciwieństwie jednak do gier choćby z serii Silent Hill, They Hunger to produkcje wyprane z bardziej złożonej warstwy fabularnej. Opowieść wymyślona na potrzeby gry była i zapewne będzie jedynie tłem dla dramatycznych, mrożących krew w żyłach przygód bezimiennego bohatera, próbującego przeżyć w świecie opanowanym przez hordy zombich.

Za wizualną stronę programu odpowiada Source engine.

Jeśli idzie o lokacje, zauważyć można pewne podobieństwa do tych z pierwotnej trylogii. W grze znajdzie się m.in. ogromny klasztor, zabite dechami miasteczko, opuszczone farmy, zdradzieckie klify, jaskinie, pogrążone we mgle zwodnicze bagna etc.

W plecaku znajdziemy standardowy asortyment każdego szanującego się obieżyświata, walczącego w wolnych chwilach z siłami ciemności. Oprócz klasycznych pistoletów i dwururek znajdzie się także miejsce na materiały wybuchowe i zapalające. „Mięsem armatnim" staną się oczywiście **żywe trupy** – jeśli wierzyć obietnicom – **przerażające i obrzydliwe jak w żadnej innej produkcji**. Mają też być mocno zróżnicowane, zarówno jeśli idzie o wygląd, jak i zachowanie. Mamy zatem zapowiedź niezłej AI naszych oponentów, która ma wymusić na graczu częste zmiany taktyki podczas rozgrywki.

Więcej, lepiej, straszniej

Poza samą walką zaprzątnięci będziemy również rozwiązywaniem **średnio złożonych łamigłówek**. Twórcy zapowiadają nieliniową konstrukcję map i **możliwość pokonywania większości przeszkód na kilka sposobów**.

Za wizualną stronę programu odpowiada Source engine, znany nam doskonale z Half-Life'a 2. Odpowiednio zostanie również wykorzystany potencjał **silnika fizycznego**, z którego produkcja Valve chyba najbardziej słynie. Pojawią się także pojazdy – jak na razie zdradzono jedynie, że zasiądziemy za kierownicą... ciągnika.

Generalnie obiecuje się sporo. Twórcy mają ponoć cały wór niesamowitych pomysłów; niektóre z nich ostały się jeszcze z czasów pierwszych odsłon They Hunger. Jednak skromny budżet i ograniczenia narzucone przez ówczesną technologię nie pozwoliły na ich realizację. Pozostaje jedynie cierpliwie czekać na premierę. **Ostatecznej daty póki co jednak nie podano.** |CDA|

W ROLI SAMA FISHER'A MIROSŁAW BAKA

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher

D2334223424

5 lutego 2008

Więzienie Federalne Ellsworth

NIE MASZ POJĘCIA CO CIĘ CZEKA

JUŻ WKRÓTCE!

6+ pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI

PC DVD ROM

PlayStation 2

99,90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

CENEGA

UBISOFT

2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
PS and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PRODUCENT: ALTAR GAMES
WWW.ALTARGAMES.COM
DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007

PIOTR DRZEWIŃSKI | BYĆ ALBO NIE BYĆ DLA CYKLU?

UFO AFTERLIGHT

UFO: Afterlight będzie kolejną odsłoną słynnego już cyklu UFO, który po upadku Microprose w dalszym ciągu jest rozwijany przez czeski zespół ALTAR Games.

Zasadniczo charakter gry pozostanie ten sam i łączył będzie elementy gry akcji z globalną strategią. Gracz będzie musiał zarówno rozbudowywać bazę, jak i prowadzić do boju elitarny odział szturmowy. Również pod względem fabularnym nowy „after" nie będzie zrywał z konwencją całego cyklu, bezpośrednio nawiązując do poprzedniego UFO: Aftershock. **Podstawową różnicą jest przeniesienie akcji gry z Ziemi na Marsa.** To właśnie koloniści czerwonej planety natrafiają na ruiny obcej cywilizacji. Podczas prac wykopaliskowych uruchamiają jednak roboty bojowe, których celem jest całkowite zniszczenie przybyszów. Co gorsza, na małą, smaganą dotąd przez burze czerwonego pyłu planetę, dzięki hiperprzestrzennej bramie, przybywają dotąd nieznani Obcy.

Cel

Naszym zadaniem jest obronić marsjańską kolonię. Będziemy musieli zadbać o bazę, zapewniając jej dostęp do nowych surowców, a także odpowiednią zarządzać. W dalszej części rozgrywki będziemy też terraformować Marsa, czyli przekształcać go w drugą Ziemię. **Mocno rozbudowane drzewka technologiczne** umożliwią wynalezienie nowych rodzajów broni i budynków. Zaś **znacznie bardziej rozbudowana opcja dyplomacji** umożliwi zawieranie sojuszy z innymi rasami, łącznie z wcielaniem do naszej armii przedstawicieli innych ras.

Walka...

Naturalnie nie mniej istotnym elementem rozgrywki będzie pokonanie jak największej liczby przeciwników i wypełnianie przy okazji przydzielonych nam misji. Bardzo ważnym czynnikiem w czasie walki okażą się **rozbudowane, wielopoziomowe mapy.** Walczyć z kosmitami będziemy zarówno na otwartych przestrzeniach, jak i w wielokondygnacyjnych budynkach.

Co ciekawe, wiele elementów będzie możliwych do zniszczenia, co niejednokrotnie wpłynie na wynik danej potyczki. Podczas misji żołnierze zyskają możliwość wejścia do każdego budynku, a w trakcie wymiany ognia znaczenie będzie miała również wysokość, na jakiej znajdują się postacie. Jak zapewnia producent, nasi przeciwnicy mają zmieniać taktykę, dostosowując ją do danej sytuacji.

...i nie tylko

Oczywiście w UFO: Afterlight nie mogło zabraknąć (tak popularnego ostatnio) zabiegu **wprowadzania do gry pewnych aspektów RPG-owych**, co wiąże się z rozwojem postaci podczas rozgrywki. A dzięki temu, że całość akcji została umieszczona na Marsie, producent mógł nieco popuścić wodzy fantazji i wykreować wizję zupełnie nowego futurystycznego świata.

Twórcy gry zapewniają, że nasze działania będą miały zasadniczy wpływ na całość fabuły, co tym samym umożliwi nam przechodzenie gry po kilka razy na różne sposoby.

Liczna rzesza fanów serii UFO z niecierpliwością czeka na kolejną odsłonę cyklu. Szczególnie że dwa wcześniejsze dzieła zespołu ALTAR Games nie zachwyciły tak jak ich protoplaści. Widać więc, że **początek roku 2007**, bo wtedy ma dojść do premiery UFO: Afterlight, może okazać się decydujący dla całego cyklu. |CDA|

NOWOŚĆ
NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ ZA MIESIĄC NOWE KULTOWE GRY!

Odkryj nowe gry na www.kolekcjaklasyki.pl

WA, ULEPSZONA
LSKA EDYCJA
LSKA WERSJA
PL

PORADNIK DO GRY
GRY OnLine
www.gry-online.pl

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

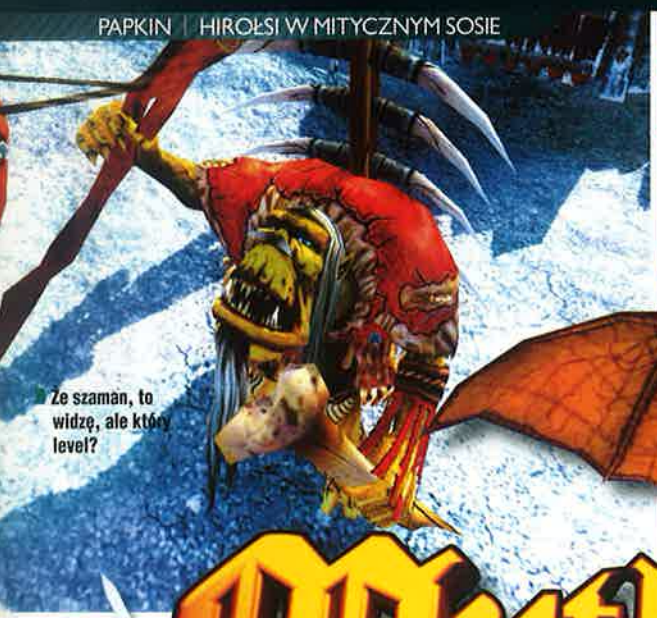
DOBRY ZAKUP
GRY OnLine
www.gry-online.pl

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
DOSKONAŁA GRA ZA JEDYNE 24.90 PLN

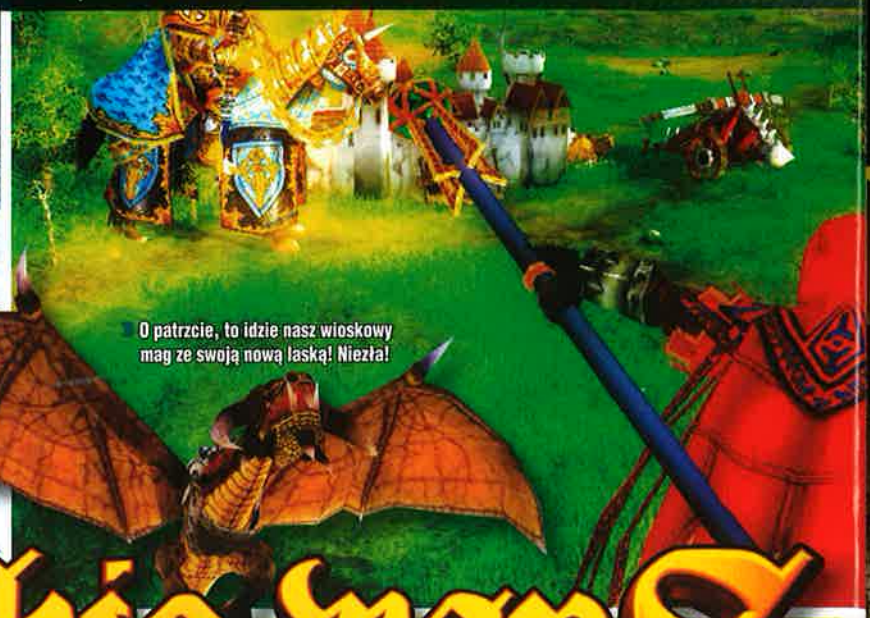
Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: MICHNIK'S BOARS
HTTP://INT.GAMES.1C.RU
DATA PREMIERY: 2007

PAPKIN | HIROLSI W MITYCZNYM SOSIE



Że szaman, to widzę, ale który level?



O patrzcie, to idzie nasz wioskowy mag ze swoją nową laską! Niezła!

Mythic wars

Na fali popularności kolejnych gier z serii Heroes of Might & Magic jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać nawiązujące założeniami do produkcji 3DO krzyżówki strategii turowych i gier RPG.

W przeciągu dziesięciu lat od premiery pierwszej części sagi zagrywaliśmy się w dwuczęściowe Age of Wonders, dziwiliśmy się małą popularnością świetnego Disciples, z łezką w oku podziwialiśmy, jak seria Warlords wraca do korzeni i zarywaliśmy noce przy obu Etherlordsach. Do grona próbujących uszczknąć nieco popularności Herosom i odebrać Nival kawałek apetycznego tortu dołączy wkrótce kolejny zawodnik – Mythic Wars.

Dawno, dawno temu...

Debiutancka produkcja studia Ino-Co opowiada historię wielkiego konfliktu, jaki nawiedza do bólu klasyczną krainę fantasy. Wielki wódz orków Ugraum za namową szamanów gromadzi potężną hordę, która najeżdża na ziemie ludzi. Ci wysyłają przeciwko wrogiej armii doświadczonego generała Pfeila i jego zaprawione w bojach oddziały. W konflikt szybko angażują się pozostałe rasy uniwersum, nie zdając sobie sprawy, że za sznurki pociągają tajemnicze moce zła. Zieeew... Tak, no cóż, historia może do odkrywczych nie należy, ale przypomnę nieśmiało, że podobnie początek całkiem niezłej kampanii HoMM V odpychał i zajeżdżał stęchlizną na kilometr. Bądź co bądź jednak – gdy do działań zbrojnych przystępuje **9 typów armii**, jak choćby orkowie, gobiny, elfy czy krasnoludy – na nudę narzekać nie można.

Mythic Heroes

Walka w Mythic Wars nie będzie się zbytnio różnić od tej z Heroes of Might & Magic i rzeszy mniej lub bardziej udanych klonów. **Pole bitwy przeorano heksami**, na przemian nasze i wrogie oddziały poruszają się, atakują lub używają zaklęć czy właściwych sobie umiejętności. Kierowani przez gracza podwładni po każdym zwycięstwie zdobywają punkty doświadczenia. Jednostki (około **70 typów**!) możemy z biegiem czasu udoskonalać. Walczyć będziemy nie tylko na pustych polach, ale również broniąc wiosek czy twierdz na nizinach, w górach i dolinach. Autorzy zapowiadają, że **ukształtowanie terenu odegra podczas starcia ważną rolę**. Trudno nie wyobrazić sobie korzyści płynącej z ustawienia łuczników na wzgórzach czy odpowiedniego umiejscowienia gotowej do szarży kawalerii. Klucz do zwycięstwa ma stanowić odpowiednie wykorzystanie pola walki i umiejętności żołnierzy.

Rozgrywka na mapie świata ma również czerpać ze standardów wyznaczonych przez „wielkich" gatunku. Będziemy gromadzić artefakty, uczyć się zaklęć i głowić nad odpowiednim doborem jednostek. Rozwiniemy kierowanych przez nas wyrazistych bohaterów, choć na miliony okienek i suwaków nie ma co liczyć. A wszystko podczas trzech obszernych kampanii.

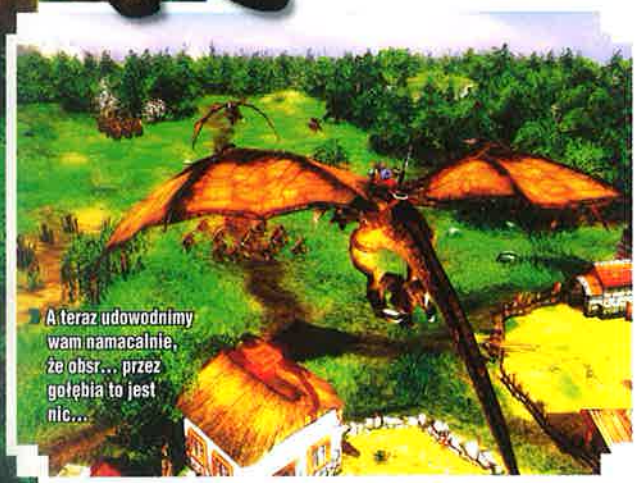
Oprawę graficzną można całkiem spokojnie nazwać przyzwoitą. Widoczna na polu walki jednostka reprezentująca dany oddział po zbliżeniu „rozpada się" na garść mniejszych. Żołnierze są naprawdę charakterystyczni i bogaci w szczegóły. Nie mniej smakowicie prezentuje się roślinność czy efekty zaklęć.

Warto dodać, że poza trybem dla pojedynczego gracza programiści postarali się o godziwe zaplecze sieciowe. Poza tym jeśli tylko zachcemy, nic nie będzie stało na przeszkodzie, aby zaprosić do gry przy jednym komputerze kilku przyjaciół i prowadzić rozgrywkę w trybie „gorących krzeseł".

To, co najlepsze w HoMM + trochę od siebie.

Poziwiom, poigrajem...

Mityczne Wojny rozpoczną się dopiero w roku 2007. Czy jednak obok zapowiadanych Battle Lord, Disciples III i Warlords V produkcji Ino-Co uda się pozostać w świadomości graczy na dłużej? Trudno powiedzieć, ale jeśli twórcy nie skiepszczą czegoś po drodze – tytuł może się okazać naprawdę dobry. **|CDA|**



A teraz udowodnimy wam namacalnie, że obsr... przez gołębia to jest nic...

ŻYJ BUDUJ PANUJ

Odkrywaj technologie i buduj cuda, takie jak Circus Maximus.

Ponad 30 surowców do wydobycia i usług do świadczenia - nigdy się nie znudzisz!

Trenuj gladiatorów i zwierzęta do walki na arenie.

Nowa symulacji miasta - zajrzyj do środka budynków i zobacz co dzieje się wewnątrz.

Zakładaj szlaki handlowe w imperium i eksportuj nadwyżki towarów.

CIVCITY ROME

www.civilization.com

Już wkrótce!

PC CD ROM

GENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

FIRAXIS GAMES

FIREFLY STUDIOS

2K

2005 Take-Two Interactive Software i jego oddziały 2K Games, logo 2K Games, Firaxis Games, logo Firaxis Games, Civ i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc.
Gra stworzona przez FireFly Studios. Firefly Studios i logo FireFly Studios są znakami towarowymi FireFly Studios Ltd.

PRODUCENT: FREE RADICAL DESIGN
HTTP://HAZEGAME.UK.UBI.COM
DATA PREMIERY: 2007

PAN RADO | FPS OWIANY MGŁĄ TAJEMNICY

HAZE

Królowie FPS-ów wracają! Po długich miesiącach spekulacji, plotek i szczątkowych informacji w prasie legendarni twórcy pierwszoosobowych strzelanin ujawnili swój nowy projekt. Domyślacie się, o kim mowa? id Software? 3D Realms? Ritual? A skąd. Chodzi oczywiście o Free Radical Design.

Nic wam to nie mówi? Nic dziwnego, wziąwszy pod uwagę, że areną ich działań były dotąd jedynie konsole. To właśnie na nich ukazały się takie hity, jak znakomita seria Time Splitters, a duża część zespołu pracowała wcześniej nad znakomicie ocenianymi GoldenEye i Perfect Dark. Stoczywszy z Hutem Sędzimirem niejedną potyczkę w Time Splitters mogę was zapewnić, że wejście Free Radical na rynek PC to ogromny powód do radości.

Inwazja porywaczy ciał

Haze opowiada o przygodach Jacka Carpentera, młodego sierżanta na usługach korporacji Mantel. Gra zaczyna się dość standardowo – od bitwy toczonej z rebeliancką organizacją The Promise Hand pośród egzotycznej flory rozległej dżungli. **Jeśli wyłapaliście podobieństwa do Far Cry'a, to... bardzo dobrze, bo taki jest zamysł twórców.** A tytułowa mgła ma znaczenie metaforyczne – chodzi tu o mgłę mentalną, poczucie zdezorientowania...

Projektanci postanowili umieścić w grze wszystkie elementy typowe dla gatunku, ale tylko po to, aby postawić je na głowie. Pierwszy sygnał, że coś tu nie gra, pojawi się w momencie, w którym martwy przeciwnik znika. W większości gier taki zabieg ma po prostu zwiększyć wydajność procesora. Tu będzie... **częścią fabuły**. Czy przeżycia Carpentera są częścią jakiejś symulacji? Może przedstawiony świat to tylko wirtualny twór? Tego dowiemy się zapewne dopiero po przejściu gry. Na razie ujawniono tylko, że źródłem tych niewyjaśnionych zdarzeń jest Nektar – udoskonalająca naturalne umiejętności żołnierzy tajemnicza substancja, którą zażywają.

Kupą, mości panowie!

Produkcję Free Radical można sklasyfikować jako **taktyczny shooter**. Przez większość czasu bohatera wspiera troje pomocników, którym można – w obecnej wersji za pomocą klawiatury numerycznej – wydawać rozkazy. Czwórką, dwójką lub szóstką wybieramy konkretnego pomocnika, ósemką zaś „podświetlamy" wszystkich podwładnych. Dostępne komendy to „kryj mnie", „atakuj", „idź tam" i „odwrót". Scenarzysta dołożył ponoć wszelkich starań, aby uwiarygodnić osobowości partnerów, tak aby ich ewentualna śmierć faktycznie miała znaczenie. Nie jest jednak jasne, czy mowa tu o skryptowanych sekwencjach, czy też los kolegów z drużyny będzie zależał od działań gracza.

Zabijając cywili, musisz liczyć się z konsekwencjami. Jeszcze nie wiadomo z jakimi.

Ta lokacja zdaje się inspirowana pierwszym Quake'iem.

Projektanci postanowili umieścić w grze wszystkie elementy typowe dla gatunku, ale tylko po to, aby postawić je na głowie!

Z czym do ludzi?

Z ujawnionych dotąd informacji wynika, że dostępny arsenał będzie znacznie bardziej konwencjonalny, niż wskazywałaby na to fabuła. Jack, podobnie jak Master Chief z Halo, będzie mógł nieść jednocześnie tylko dwie giwery oraz granaty. Ale z tą standardowością to nie jest tak całkiem prosto. Niby broń konwencjonalna (np. Wilson KV-5 to w pełni automatyczny osiemnastostrza-

Podobno to real-time. Podobno.

łowy pistolet kopiący z siłą Magnum) ale już na przykład pociski z karabinu JN-402 przebiją się przez zbroję przeciwnika, rozpuszczą się w jego ciele i uwolnią zabójczą chemiczną mieszankę. A to nie jest jedyna niespodzianka... Pojawią się też pojazdy, w tym samochód terenowy oraz rodzaj helikoptera, ale nie wiadomo jeszcze, w jakim stopniu będzie można je kontrolować.

Parę dymków mocno skraca życie żołnierza...

Gdzie kucharek sześć...

Wizualnie gra prezentuje się nieźle, zresztą jaki Qn`ik jest, każden widzi. Warto jednak zaznaczyć, że Haze jednocześnie z wersją PC ma się ukazać na konsolach nowej generacji. Rzecz w tym, że konsole chronicznie cierpią na małą ilość pamięci, co zmusza autorów do cięcia map i dzielenia ich na mniejsze kawałki. Kto grał w Deus Ex: Invisible War lub trzeciego Thiefa, z pewnością pamięta, że poszczególne lokacje były tam znacznie mniejsze niż w poprzednich częściach obu gier.

Z drugiej jednak strony, porządni programiści z pewnością mogą zniwelować ten problem, co udowodniono choćby przy okazji GTA: San Andreas... Bądźmy więc dobrej myśli.

Kill Bill

Na zatłoczonym rynku FPS-ów liczy się przede wszystkim pomysł. Czy Haze faktycznie okaże się tak innowacyjny, jak chcieliby autorzy, dowiemy się dopiero w **pierwszym kwartale 2007 roku**. Osobiście nie mogę się doczekać, aby odkryć sekret korporacji Mantel i stawić czoło okrutnemu Gabrielowi Merino, przywódcy The Promise Hand, który niczym Bufallo Bill z „Milczenia owiec" ubiera się w skóry swoich ofiar.

Pytanie tylko, czy kiedy ukaże się Crysis i co tam jeszcze szykują tuzy komputerowej rozrywki, perspektywa wejścia w buty Jacka Carpentera pozostanie równie kusząca? **|CDA|**

Odkąd do telefonu komórkowego wmontowano karabiny maszynowe, życie stało się prostsze.

Latające talerze to już banał. Teraz trendy są latające żelazka!

Jest uzbrojony

JANSPORT®
Life Support System

Uwaga!!!
Może przybierać różne kolory

30 lat gwarancji

PRODUCENT: S2 GAMES
WWW.SAVAGE2.S2GAMES.COM
DATA PREMIERY: LISTOPAD 2006

GREGORIUS | DZIKOŚĆ SERCA

SAVAGE 2 A TORTURED SOUL

Czy potraficie wyobrazić sobie grę sieciową, która łączy strategię czasu rzeczywistego i strzelankę ze szczyptą RPG? Może się to okazać dość trudne, jednak ludzie z S2 Games nie tylko stworzyli takową dwa lata temu, ale i pracują nad jej kontynuacją.

Pierwsza część, mimo że stanowiła novum w świecie elektronicznej rozrywki, szybko zniknęła z pamięci graczy. Wydana wiosną 2004 roku oferowała możliwość wcielenia się w dowódcę – zupełnie jak w typowych RTS-ach, lub w zwykłego piechociarza, który tylko wykonywał rozkazy. Pomysł świetny, ale skomplikowany interfejs i wysoki stopień trudności sprawiły, że gra nie znalazła zbyt wielu fanów. Jednak developerzy, świadomi popełnionych błędów, postanowili spróbować raz jeszcze.

Trochę taktyki...

Ponownie przyjdzie nam zwiedzić Newerth, w którym ludzie, zjednoczeni pod sztandarem Legionu, toczą walkę o dominację z Hordą, czyli bestiami maści wszelakiej. Oba obozy rozporządzać będą zróżnicowanymi rodzajami jednostek, po siedem na każdą stronę. Ciekawostką jest obecność trzeciej, najsilniejszej rasy – rodem... z piekła. Jej przedstawiciele będą mogły rekrutować obie strony, korzystając ze specjalnych portali i płacąc za ich pomoc nie złotem, a tytułowymi duszami pokonanych wrogów, które można zebrać podczas gry.

Za rozbudowę bazy, wydobycie surowców, prowadzenie badań oraz walki i wyznaczanie oficerów odpowiadać ma wybierany na początku **dowódca**. To na nim spoczywać będzie cały strategiczny ciężar gry. Warto jednak zaznaczyć, że w przypadku jego nieudolności gracze będą mogli wziąć sprawy w swoje ręce...

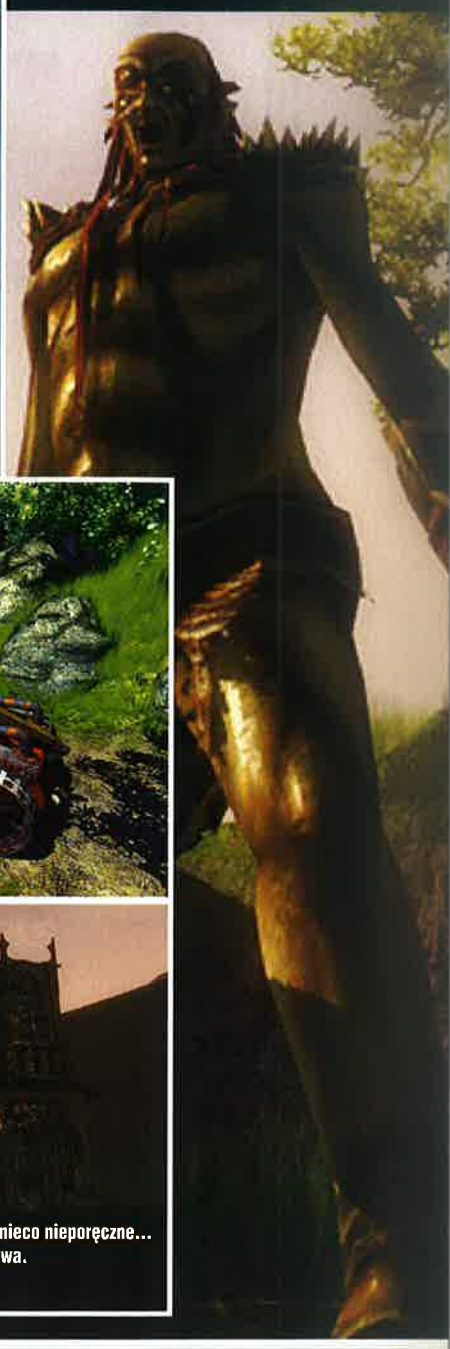
...i człowiek się gubi

Zupełnie odmienne zadania mają przypaść pozostałym członkom zespołu. Generalnie ich rola będzie się sprowadzała do wykonywania rozkazów szefa drużyny. I niezależnie, czy będzie to budowa, czy walka, **wszystko ma**

Przedstawicieli najsilniejszej rasy rodem z piekła można rekrutować, płacąc duszami pokonanych wrogów.

Mów mi Le Golas.

Tak kończą niegrzeczne Enty. A ten na pierwszym planie to ento-moloch.



się odbywać w konwencji FPP bądź TPP. Każdej postaci przypadnie wachlarz specyficznych umiejętności i broni do wykorzystania.

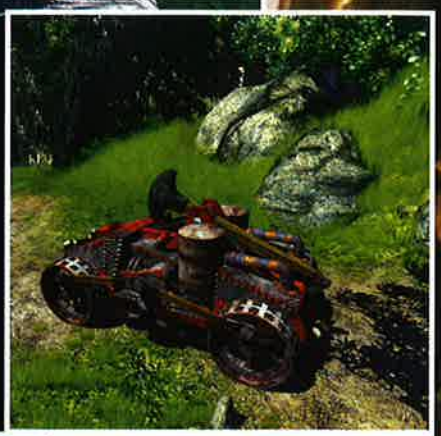
Wszystkie jednostki będą się również rozwijać, uzyskując po 3% premii do **jednej z pięciu cech** za każdy z **dziesięciu dostępnych poziomów**. Awans postaci nie będzie jednak zapisywany na koncie użytkownika. Przenieść do kolejnej gry będzie można za to unikalny oręż, jaki czasem znajdzie się przy pokonanym wrogu. Zanotowane za pomocą odpowiedniej punktacji ma być również doświadczenie wynikające z czasu spędzonego z grą.

...w tłumie

Jak przystało na porządną sieciówkę, w jednej rozgrywce może się spotkać nawet 64 graczy. Zastosowany silnik K2 nie tylko obsłuży tylu ludzi, ale i sprawi, że wszystko będzie wyglądać znakomicie. Zaprezentowane filmy oraz screeny robią wrażenie: spójrzcie choćby na cieniowanie! Poza wyśmienitą grafiką twórcy obiecują wysokiej jakości oprawę dźwiękową oraz wbudowany w grę system komunikacji głosowej.

Nieco ubogo prezentuje się za to liczba map. Autorzy jednak są tu pełni optymizmu i nie widzą powodów do obaw: **lokacje mają być rozległe i mistrzowsko zbalansowane**. Jeśli zaś chodzi o tryby rozgrywki – poza standardowym Conquer, w którym trzeba zrównać z ziemią centrum dowodzenia przeciwnika, pojawią się też Siege, Domination i Melee Arena. Póki co są to jednak mgliste obietnice.

Gra powinna się ukazać w listopadzie tego roku. Co ciekawe – będzie dostępna tylko i wyłącznie w Sieci. Bez żadnych opłat można będzie przejść trening, tutorial oraz zaszaleć po LAN-ie, zaś za niecałe 30 dolarów otworem stanie cały Internet. Autorzy zapowiedzieli również tygodniowe demo. **[CDA]**



Pierwsze widelce były nieco nieporęczne... jak to z prototypami bywa.

SWPS

INFORMATYKA

jakość gwarantowana przez SWPS

komunikacja wizualna

informatyka w nauce i biznesie

www.informatyka.swps.edu.pl

PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: THQ
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006
WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

COMPANY of HEROES

Homeworld, mała wpadka przy Impossible Creatures, a następnie pełna rehabilitacja z Homeworld 2 i Dawn of War – za wiele gier Relic nie wypuścił, ale przyznacie chyba, że trzy z czterech tytułów były jak nie rewolucyjne, to przynajmniej rewelacyjne. Company of Heroes nie będzie gorsze!

Choć druga wojna światowa to najczęściej wykorzystywany w grach RTS (a także FPS) okres w dziejach ludzkości, Relic właśnie ją wybrał jako tło do swojej najnowszej strategii. **Postawiono jednak na nowe podejście do oklepanych tematów, dzięki któremu sukces odniósł choćby „Szeregowiec Ryan".** W Company of Heroes sprawdziło się to również wyśmienicie. („Sprawdziło" a nie „sprawdzi", bo jako jedyni z Polski mieliśmy okazję zagrać w tę grę przed premierą(*).)

(*) Amerykański PC Gamer parę dni temu dostał grę do recenzji. Dali 96%.

Kompania górników i drwali?

Zmianę podejścia widać w wielu miejscach, także tych uważanych za nietykalne. Skoro RTS to muszą być surowce, prawda? I są, w dodatku aż trzy rodzaje: ludzie, amunicja i paliwo. Nie znaczy to jednak, że nasi ludzie ze spadochroniarzy zamienią się w nafciarzy czy też że trzeba będzie budować i utrzymywać żłobki. Jednostek zbierających w ogóle nie będzie, bo kwestię pozyskiwania surowców rozwiązano w nieco inny sposób.

Otóż mapy podzielone są na kilka stref. W każdej z nich znajduje się maszt z flagą, a kto go kontroluje, kontroluje całą strefę, a co za tym idzie – otrzymuje związane z tym bonusy. Te zaś to nic innego jak właśnie punkty „ludzi", amunicji lub paliwa – bo każdy obszar specjalizuje się w jednym z tych surowców. Jego „wydobycie" zwiększa się jeszcze, gdy postawić przy fladze punkt obserwacyjny (dopiero po tym sektor jest uznawany za zabezpieczony), ale to w zasadzie wszystko. Nie trzeba do niego przypisywać ludzi, ba, po zdobyciu można wszystkich swoich wojaków przesunąć gdzie indziej, a surowce i tak będą płynęły do... w zasadzie to nie bardzo wiadomo, gdzie one płyną, bo jedyne, co można na własne oczy zaobserwować, to zwiększające się stany licznika.

Ale ściemniają Niemiaszki...

Panienka z okienka to zdecydowanie nie jest...

Nie można nawet spokojnie wziąć prysznica!

Żeby za banalnie nie było, trzeba uważać, by strefy były połączone z HQ liniami zaopatrzenia (innymi słowy surowce muszą mieć możliwość dotarcia do HQ przez kontrolowane przez gracza obszary). Tylko wtedy generują one bowiem punkty zaopatrzenia i można je wykorzystywać do tworzenia nowych jednostek.

Co do czego?

No dobra, a do czego te surowce można wykorzystać? Z siłą żywą problem jest najmniejszy – po prostu kupujemy za nią jednostki nowe lub uzupełniamy stany osobowe w starych (to ostatnie można zrobić nie tylko w bazach, ale również przy pojeździe medycznym – gdy stoi on w kontrolowanym przez nas sektorze). Podobnie ma się rzecz z paliwem. Najciekawiej jest w przypadku amunicji. Ta wbrew pozorom nie jest wykorzystywana przy normalnej wymianie ognia, bo limitów nabojów czy granatów w grze nie ma.

Jako że nie ma limitów, nie trzeba się martwić o to, że nasza ofensywa utknie, bo pierwszemu rzutowi skończą się granaty lub ładunki wybuchowe i nie będzie miał kto wysadzić gniazda karabinu maszynowego. Jest za to co innego: otóż każde użycie bardziej zaawansowanego

Duże mapy, świetny engine oraz AI, doskonała oprawa. Do tego losowe rozmieszczanie wrogich jednostek. Bomba!

NIE MOŻNA UCIEC PRZED CHAOSEM!

wanej broni kosztuje właśnie punkty amunicji. Nie trzeba ich nikomu donosić, wystarczy że mamy ich wystarczającą liczbę, a dowolny z naszych oddziałów mających nominalnie granaty na stanie może nimi rzucić. Nawet jeśli oznacza to, że wszystkie punkty zużyje tylko jedna jednostka.

Tyle prostej teorii. W praktyce wezwanie czy naprawa niektórych oddziałów wymaga więcej niż jednego surowca, podobnie ma się sprawa ze stawianymi budowlami czy ulepszaniem, ale nie ma się co martwić na zapas. Interfejs jest bardzo sensowny, z góry wiadomo, ile czego na co potrzeba, a wymagania co do surowców są bardzo zdroworozsądkowe.

Nie wszystko naraz!

Oczywiście zarówno budowanie jednostek, jak i używanie zdolności specjalnych wymaga nie tylko surowców, ale również czasu. Tak więc choć granatami może równie dobrze rzucać tylko jeden oddział, jeśli zależy nam na szybkości, lepiej żeby zajęło się tym więcej ludzi. Istnieje także odgórny limit jednostek, więc choć liczba posiłków jest w zasadzie nieskończona (źródła surowców nie wysychają), sumaryczna liczba oddziałów jest ograniczona. System ten działa podobnie jak w innych RTS-ach: mamy określoną pulę punktów, ponad którą nie możemy wyjść, a im jednostka mocniejsza, tym więcej tych punktów blokuje.

W trakcie kampanii ograniczenie to nie było jednak zbyt widoczne, bo też i w wielu misjach posiłki przybywają co pewien czas same (co miłe, gracz jest informowany o terminie przybycia kolejnego rzutu), a samemu zbyt wiele stworzyć nie możemy. Ma to bardzo mocne uzasadnienie w fabule, ciężko w końcu, by spadochroniarze z puszek po konserwach zbudowali sobie Shermana. Ale od realizmu (bo akurat nie on jest w Company of Heroes na pierwszym miejscu) znacznie ważniejszy jest fakt, że po prostu idealnie pasowało to do gry. Ot, choćby taka misja: atakujemy spadochroniarzami bazę V2, a gdy zdobędziemy przyczółki, ruszają nam z pomocą jednostki pancerne. Samemu niczego nie budujemy (bo niby jak by ty miało być rozwiązane?), a rozwój jest. Jedyne, co możemy samemu zrobić, to zrzucić nowych spadochroniarzy, ale trzeba uważać na artylerię przeciwlotniczą, bo zrobi z dzielnych chłopców sito.

Doświadczenie

Mimo w zasadzie niekończących się posiłków dbanie o swoich ludzi jest jednak jak najbardziej opłacalne. Raz, że uzupełnienie strat kosztuje mniej niż powołanie do życia nowej jednostki, a dwa – i to znacznie ważniejsze dwa – **nasi ludzie zdobywają doświadczenie**. Wpływa ono na ich wytrzymałość, celność ognia i takie tam „nieistotne" parametry. Poziomy doświadczenia są trzy, a różnica pomiędzy nimi, zwłaszcza w przypadku sił pancernych, jest ogromna: strata doświadczonej załogi jest przez to dużo boleśniejsza niż strata nawet kilku oddziałów z mlekiem pod nosem! Bo i jedni (solo), i drudzy (w kupie) zrobią to samo, ale oddział weteranów blokuje tyle samo punktów co oddział żółtodziobów – a tych ostatnich musi być kilka, by sensownie doświadczonych wojaków zastąpić.

Doświadczenie oddziały zdobywają na szczęście dość szybko. Ale tu uwaga: w kampanii (nie mówiąc o multi) sprawdzone w walce jednostki nie są automatycznie przenoszone z misji na misję. Wszystko zależy od fabuły; na zaczynanie z samymi starymi wygami każdej misji poza pierwszą nie ma jednak co liczyć – zresztą przy trzech poziomach „weteraństwa" rozwiązanie takie nie miałoby sensu. Doświadczone oddziały można za to często „kupić" już w trakcie misji, co wprawdzie kosztuje nieco więcej, ale efekty są tego warte.

Lotnik, kryj się!

Mimo że lotnictwo odgrywa w CoH bardzo dużą rolę, bezpośrednio kierować nim nie będziemy. Mapy – choć rozległe – są bowiem i tak za małe, by myśliwce mogły się nad nimi poruszać swoją normalną prędkością. Z dwojga złego (spowolnienie samolotów lub wycofanie ich spod bezpośredniego dowództwa gracza) wybrano to drugie. Lotnictwo można więc wezwać jako wsparcie, zlecić wykonanie lotu rozpoznawczego lub zażądać zrzutów. I to by było na tyle. Na podobnej zasadzie działa także ciężka artyleria, której na mapie również nie widzimy (można tylko wezwać ją na pomoc), choć efekty jej działania są nie mniej spektakularne.

I tak oto zrodziła się noworoczna tradycja puszczania fajerwerków.

Ja chcę cekaema!

Innym sposobem zwiększenia możliwości jednostek jest dokupienie im nowych zabawek. Piechotę można przykładowo wyposażyć w ciężki karabin maszynowy, moździerz czy bazookę, a czołgi w trały przeciwminowe czy dodatkowy karabin na wieżyczce. Dostępne opcje zależą od typu jednostki, bo takie na przykład łańcuchowe trały nie do każdego Shermana zamontować się dadzą. Zresztą niektóre zabawki, jak na przykład montowany na wieżyczce miotacz ognia, dostępne są nie jako gadżety, które można dokupić, a oddzielny typ oddziału. Jest to o tyle sensowne, że przecież nie wszystkie modyfikacje sprzętu (żeby nie było – typy jednostek i ich wyposażenie oparte są na realiach historycznych) były prostymi zabiegami, możliwymi do przeprowadzenia w warunkach polowych.

Z dokupywaniem nowych zabawek związane jest jednak jedno niebezpieczeństwo: otóż obdarowani młodzieńcy wcale nie będą chcieli się tych zabawek pozbyć! Na pierwszy rzut oka problemu wprawdzie nie widać, ale... tak się składa, że chłopcy z cekaemem nie mają już na swoim wyposażeniu granatów, a te w niszczeniu stałych punktów oporu są znacznie skuteczniejsze.

Dobra, to teraz bierzemy rybki i chodu, zanim ktoś doniesie, że do połowów używamy granatów.

Poza tym karabin ten trzeba najpierw rozstawić – owszem, po rozstawieniu sieje się z niego ogniem aż miło, ale nie zmienia to faktu, że przydatność takiej drużyny w ataku jest nieco wątpliwa.

Znalezione, nie kradzione

W dodatku swoim piechurom wcale nie trzeba wszystkiego kupować – czasami znacznie lepiej żerować na „znaleźnym". O ile tylko wrogi oddział nie rozstanie się z troskami wirtualnego świata w efektownej eksplozji, **jego ekwipunek specjalny powinien nadawać się do użytku i to bez żadnych dodatkowych opłat z naszej strony.** W dodatku ciężko nie zauważyć, że niemieckie panzerfausty tudzież MG42 były nieco lepsze niż ich odpowiedniki po stronie alianckiej, co też zostało w grze uwzględnione.

Poza bronią przenośną można również wykorzystać kilka innych porzuconych przez przeciwnika zabawek. Najlepsza z nich to słynna armata kał. 88 mm, którą nasi ludzie potrafią bez większych problemów obsadzić, by następnie pogonić wroga jego własną bronią. Owszem, szybkostrzelności za dużej nie ma, za szybko się nie obraca, ale za to jak przy...grzeje! W dodatku odpada problem zasięgu ognia, bo potrafi ona razić na odległości przekraczające wielkość mapy. Jedyny problem to fakt, że strzelać mogą one tylko na wprost

Biegiem, na końcu nabrzeża sprzedają pamiątki!

WSZYSCY JESTEŚMY NIM NAZNACZENI...

(za normalne wsparcie artyleryjskie odpowiada prawdziwa artyleria, której pomocy można sobie na misjach zażyczyć). Podobnie zachowują się również działka przeciwlotnicze, tyle że ze względu na swoją szybkostrzelność są one jeszcze lepsze przeciwko piechocie.

Nie da się natomiast przejąć wrogiego sprzętu jeżdżącego, z czołgami włącznie, na mapie nie pojawią się więc Tygrysy z białymi gwiazdami. A szkoda.

Czołem, czołgi!

Dlatego szkoda, bo tak się składa, że **pancerz i uzbrojenie są w tej grze modelowane w sposób bardzo realistyczny**. Nie ma jakiejś tam średniej osłony z wszystkich stron, ale osobne odporności na ogień prowadzony od frontu, osobne z boków, tyłu i góry. Czołowy pancerz jest rzecz jasna najmocniejszy, więc próba frontalnego ataku Shermanem na Tygrysa... Taaa. (W tym miejscu warto wspomnieć, że – jak można by oczekiwać – wieżyczki można obracać niezależnie od kadłuba, przez co stary kawał o francuskich czołgach mających więcej biegów do tyłu niż do przodu przestaje być kawałem, a staje się całkiem niezłym sposobem na wycofanie się. Bo niekiedy uniknąć się tego nie da, a dzięki zwróceniu się frontem do kierunku ognia mamy znacznie większą szansę przeżycia.)

Z drugiej strony wjeżdżanie wojskami pancernymi do miasta to także nie najlepszy pomysł - bo, niezależnie od grubości pancerza frontowego, boczny jest już słabszy, o tylnym i górnym nawet nie wspominając... A że dowódca czołgu zbyt dobrego pola widzenia nie ma, znacznie łatwiej wciągnąć go w zasadzkę. Oczywiście, można temu zapobiec, puszczając przodem piechotę, a czołgi wykorzystując w roli mobilnej artylerii rozprawiającej się z punktami oporu, ale tu dochodzimy do kwestii AI i współpracy między jednostkami, a tym zajmiemy się później.

Rozwój dowódcy to takie malutkie RPG.

Kompania reporterów w akcji

Spotkanie promujące Company of Heroes musiało być rzecz jasna równie niezwykłe jak sama gra – i było. Bo choć niemal trzydniowy „sped" branżowców z całego świata miał swój początek w Londynie, następnego ranka zapakowano wszystkich do dwóch oryginalnych transportowych Dakot z czasów II wojny i – hajda do Normandii! Potem było zwiedzanie miasteczek (z lunchem połączonym z wysłuchiwaniem opowieści weterana tamtych walk, tak na marginesie: wstąpił do spadochroniarzy, bo dzięki temu mógł kupić więcej piwa), plaż i cmentarza, kolacja i noc w hotelu (lub klubach, jeśli kogoś było stać na piwo za 20 euro...). Plan następnego dnia był równie napięty: najpierw godzinna prezentacja, potem lunch i niemal cztery godziny na samodzielne obcowanie z grą w trybie single z odblokowanymi wszystkimi misjami. Cudo! Aż się nie chciało odchodzić na małe sam na sam z twórcami rozwiewającymi ewentualne wątpliwości.

Po skończonych prezentacjach towarzystwo udało się z powrotem na lotnisko, zapakowało się do tych samych dwóch Dakot i wróciło do Londynu. Ale żeby nie było za nudno, w czasie podróży towarzyszył nam oryginalny Spitfire! Kurcze, lot w Dakocie w eskorcie Spitfire'a – bomba na całego! Tym bardziej że formacja, w jakiej lecieliśmy, była ciasna aż do przesady – gdyby wszystkie trzy maszyny stały tak blisko siebie na ziemi, można by było – wykonując tylko dwa krótkie skoki – przejść po skrzydłach z jednej Dakoty do drugiej!

Po wylądowaniu pozostało już tylko pożegnać się z towarzystwem i udać do hotelu, by następnego dnia już zwykłym, rejsowym airbusem wrócić do Polski. A tak swoją drogą: ciekawe, czym przebiją to przy okazji premiery nowego Call of Duty?

Gorąco było, więc chłopcy zwinęli szyberdach dla lepszej wentylacji.

Z tymi osłonami związana jest zresztą pewna ciekawostka. W trakcie testów multi okazało się, że niektórzy gracze jako broni przeciwpancernej używają... drużyn z moździerzami! Bo co z tego, że ich ogień zbyt celny nie jest, skoro w kupie są one równie groźne, co typowa broń ppanc. – „dachowy" pancerz czołgi mają przecież raczej bardziej słaby niż bardziej mocny...

Fizycznie z fizyką

To nie jedyne przejawy działania mocno zaawansowanego engine'u fizycznego. Czołgi są zresztą świetnym „narzędziem" do jego prezentacji. Za rekwizyty zaś robi cała reszta, bo tak się składa, że niemal nic nie jest w tej grze niezniszczalne! Jeśli wkurzało was, że żywopłot stanowi barierę nie do przekroczenia, a zwykły murek ma pokrywane w cegłach generatory pola siłowego, uodporniającego go na wszelkie próby uszkodzenia, **tu będziecie się wreszcie mogli wyżyć**.

Innymi słowy, zbiór dostępnych dla was opcji taktycznych nie będzie sztucznie ograniczany przez niedoskonałości silnika gry. **Żywopłoty można rozjeżdżać, murki**

burzyć, drzewa powalać, domy rozwalać, pola orać – kurczę, tu można niemal wszystko! A widok szarżujących czołgów, przebijających się przez kolejne przeszkody terenowe jest po prostu niesamowity!

Równie wielkie wrażenie robi ostrzał artyleryjski. Nie dość, że rozwala, co się rozwalić da (czyli poza szczególnymi wyjątkami wszystko), to jeszcze zostawia wielkie leje w ziemi. Bo tak się świetnie składa, że ona również jest deformowalna... Po prostu cud, miód i orzeszki! Owszem, coś podobnego było w Soldiers, ale niestety, choć engine był świetny, reszta gry mocno zawodziła, na co tutaj się nie zanosi (tak najspokojniej rzecz ujmując).

Ognia?

Ale możliwość zniszczenia budynków wszystkich trików, jakie mamy do dyspozycji, nie wyczerpuje. Wspominałem już o czołgach z miotaczami ognia – ich zastosowanie wcale nie ogranicza się do zrobienia barbecue z gości włażących nam pod gąsienice. Równie dobrze można wykorzystać ogień do wykurzenia niemilców z budynków. Płomienie zachowują się przy tym na tyle realistycznie, że z jednego podpalonego domu mogą się przenieść na następny. Jeszcze efektowniej działa to w przypadku terenów zielonych, a hasła w stylu „nie rozpalaj ognia w lesie" należy w tej grze brać serio, bo fajczy się on aż miło.

Przy takich możliwościach „kształtowania" map w trakcie misji wydawać by się mogło, że metodyczne równanie wszystkiego z ziemią to najlepsza możliwa taktyka, zwłaszcza przy walkach w miastach. Unikamy w ten sposób niemiłych zasadzek, a że amunicja w zasadzie się nie kończy, jedynym przeciwwskazaniem jest czas. Przynajmniej teoretycznie, bo w praktyce kilka misji jest ze sobą powiązanych – i to w bardzo perfidny, z punktu widzenia zwolenników taktyki spalonej ziemi, sposób. Otóż to, co najpierw zdobywamy, musimy później obronić przed kontratakiem Niemców! A bez domów mogących służyć za kryjówki będzie to bardzo trudne...

Umocnienia

Domy nie są wcale jedynymi miejscami, których można użyć w roli kryjówek. Zresztą, jeśli chodzi o ochronę przed ogniem, piechota może się znajdować w trzech różnych stanach. Najgorszy, symbolizowany przez czerwoną kropkę, to całkowity jej brak – choć nawet w takim wypadku żołnierze w przypadku ostrzału rzucą się na ziemię i spróbują dotrzeć do czegoś zapewniającego choćby minimalną osłonę. Poziom drugi to ochrona częściowa, symbolizowana przez kropkę żółtą, a trzeci – całkowita, oznaczona kolorem zielonym.

Różnica między tymi dwoma poziomami ogranicza się w zasadzie tylko do trwałości osłony. Drewniany wóz jest w końcu lepszy niż nic, ale w wyniku ostrzału bardzo szybko ulega dezintegracji, co może i super wygląda, ale z perspektywy skulonych za nim chłopców nie bardzo jest się z czego cieszyć. Zresztą nawet kamienne murki, teoretycznie zapewniające pełną ochronę, wcale takie pewne nie są. Wystarczy w końcu jeden celny pocisk z czegoś cięższego i już po osłonie, a także chroniących się za nią ludziach. Cóż, wojna...

Movie Maker

Jak sama nazwa wskazuje, będzie to narzędzie do tworzenia filmików Wojennych. Dostępne od razu z grą. Pozwalające na pokazanie przebiegu misji z zupełnie nowej perspektywy. I w ogóle super, choć niestety póki co podać możemy jedynie deklaracje twórców, bo samego narzędzia jeszcze nie pokazali. Zapowiada się całkiem nieźle, ale czy da się przy jego pomocy nakręcić swój własny odcinek „Kompanii braci", przekonamy się dopiero, gdy dostaniemy pełną wersję.

Umocnienia można także stawiać samemu, a właściwie przy pomocy wojsk inżynieryjnych (choć dzięki odpowiednim umiejętnościom dowódcy – czyli nas – niekiedy mogą się też tym zajmować zwykli piechociarze). Worki z piaskiem, zasieki, osłonięte stanowiska karabinów maszynowych – można je postawić w niemal dowolnym miejscu! A jeśli do tego dodać jeszcze **miny** – cóż, w tej grze mamy (nie tylko zresztą my...) naprawdę olbrzymie możliwości, jeśli chodzi o sposób prowadzenia walki.

Wracając jednak do domów: z szukaniem w nich osłony jest o tyle ciekawie, że wystarczy wprowadzić oddział do środka, a ludzie sami zajmą pozycje przy oknach. I to tak, by móc odpowiedzieć na ogień przeciwnika. A że budynki zapewniają bardzo dobrą ochronę przed kulami, wykurzyć z nich wroga wcale nie jest prosto. Na szybko pozbyć się ich mogą jedynie snajperzy (co strzał, to jedno okno czyste) oraz posiadacze ciężkich zabawek. Bardzo dobrze sprawdzają się także działa, moździerze i miotacze ognia.

AI!

Największe wrażenie robi automatyczna współpraca różnych typów jednostek. Koronny przykład to piechota samodzielnie dbająca o poruszające się razem z nią oddziały pancerne. Czołgi mają bowiem duży zasięg ognia, ale ich załoga słabo orientuje się w okolicy – bo przez wizjery za wiele nie widać. Piechociarze odwrotnie – dalej widzą, niż strzelają. Wystarczy to jednak połączyć w jedno i już mamy daleko widzące czołgi i piechotę, która w razie czego będzie się miała gdzie (tzn. za czym) schować. Do tego w mieście będzie się tak rozstawiała, by zminimalizować możliwość wpadnięcia w zasadzki. Co najważniejsze, działa to całkowicie automatycznie, bez żadnej naszej interwencji.

Zaawansowanie AI widać też w takim banalnym rozkazie jak atak na wybraną pozycję. Ludzie sami będą się starali poruszać od jednej osłony do drugiej, atakując – jeśli napotkają – wroga.

Żywopłoty można rozjeżdżać, murki burzyć, drzewa powalać, domy rozwalać, pola orać – kurczę, tu można niemal wszystko!

WARHAMMER® MARK OF CHAOS™

99.90 PLN

HTTP://MARKOFCHAOS.DEEPSILVER.COM

BLACK HOLE DIGIC PICTURES BANDAI NAMCO Games

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, Mark of Chaos, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game and the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by NAMCO BANDAI Games America Inc. All Rights Reserved. Published by NAMCO BANDAI Games America Inc. and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.

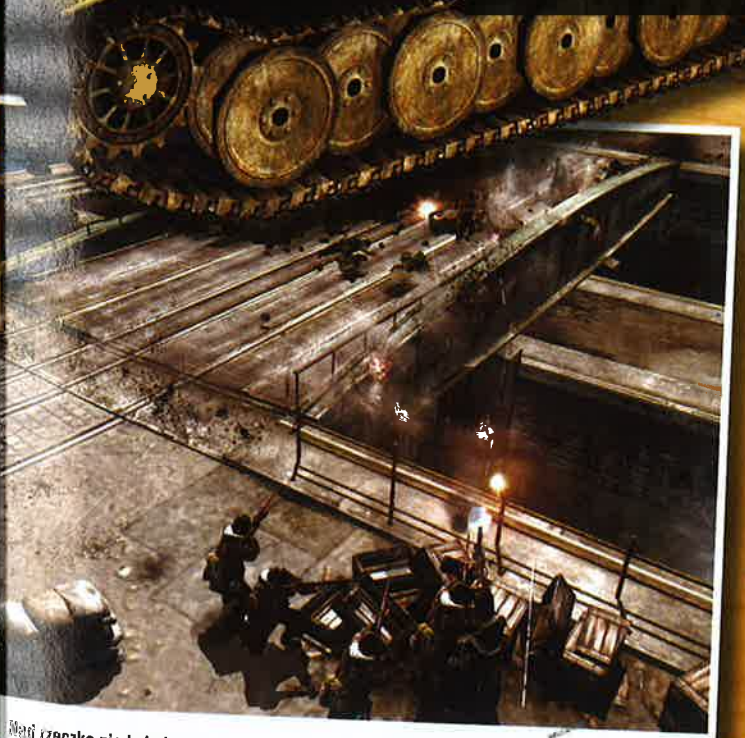
Wielkiej filozofii w tym nie ma, ale robią to tak naturalnie, że aż miło patrzeć.

Ze sztuczną inteligencją związany jest jeszcze jeden „ficzer". Piechota przykryta ogniem nieprzyjaciela na początku będzie jeszcze w stanie wrogowi odpowiadać, ale później – cóż... (Rozróżniane są dwa stany: lżejszy to *suppressed* – przyduszeni ogniem – w którym coś jeszcze mogą robić, a cięższy to *pinned down* – zalegają pod ogniem – w którym już tylko leżą z głową w piachu.) W takim przypadku pozostaje nam jednak jeszcze jedna rzecz: **ucieczka**. Inaczej niż w kilku innych grach, tutaj wiejący ludzie są trudniejsi do trafienia i szybsi, dzięki czemu mają całkiem sporą szansę na wycofanie się do najbliższej bazy. Straty pewnie będą, ale to i tak mniejsze zło niż zostawienie ich na pewną śmierć.

Na tym zresztą zdolności naszych chłopców się nie kończą, bo na przykład spadochroniarze mogą zostać zmotywowani do szybszego poruszania się. Świetnym przykładem na zastosowanie tej zdolności jest początkowy szturm w misji w bazie V2. Zaczyna się ona w lasku przy głównej bramie mocno bronionego obozu. Sytuacja w zasadzie beznadziejna, bo przecież po ogłoszeniu alarmu nasze trzy oddziały zostaną starte na pył, ale na szczęście po szybkim ataku udało się zdobyć przyczółek tuż za szlabanem. A że znajdowały się tam stanowisko działek plot i dwa cekaemy – cóż, kontrataki wrażej piechoty nie miały już w takiej sytuacji szans powodzenia...

Najpierw multi...

W przypadku wielu tytułów multi pełni rolę „doczepki", a prace nad nim zaczyna się po skończeniu singla. Company of Heroes nie jest jednak tytułem „jednym z wielu". Sukces Dawn of War w końcu zobowiązuje. **Multi był więc na pierwszym miejscu**, zaś prace nad nim zaczęto na długo przed singlem. I przed rozpoczęciem zabawy z singlem skończono. Co takie podejście daje? Przede wszystkim **świetny tryb multi**: nie ma problemu ze źle zbalansowanymi jednostkami czy umiejętnościami, które wprawdzie sprawdzają się w kampanii, ale w rozgrywkach pomiędzy graczami już niekoniecznie.



Mieli rzeczką nie było krzaczka.

Poza bardzo dobrym zbalansowaniem i możliwością gry po obydwu stronach multi oferuje rozgrywkę dla 8 graczy, możliwość przejęcia wojsk kumpla, którego rozłączyło, kilka nowych trybów (w tym ulubiony przez twórców assault, przypominający nieco Battlefielda, z punktami, które traci się, jeśli wróg przejął kontrolę nad strefami) i rzecz jasna edytor, umożliwiający stworzenie nowych map.

Nikt nie jest jednak doskonały. Choć zarówno w singlu, jak i multi mamy te same jednostki, z takimi samymi umiejętnościami, różnic nie dało się uniknąć. Powodem była znowu grywalność, przez którą to w trakcie kampanii będziemy mieli czasami nieco większy wybór umiejętności związanych z dowodzeniem. Odstępstwo to jednak niewielkie i daje się je przeżyć – tym bardziej że związane jest ono przecież tylko i wyłącznie z chęcią zrobienia jak najbardziej widowiskowej kampanii.

...potem kampania

Jest ona zresztą jedną z największych różnic pomiędzy Company of Heroes a Dawn of War. OK, oba tytuły i tak różni niemal wszystko, ale znacznie poważniejszego podejścia do kwestii singla nie sposób nie zauważyć. Bo co by tu nie pisać – w DoW pełnił on rolę tutoriala przed ruszeniem do walki w necie. Natomiast w CoH piętnaście długich misji (przejście każdej z nich to tak pi razy drzwi dwie godziny) nie tylko wystarczy na dwadzieścia do trzydziestu godzin dobrej zabawy, ale i opowiada całkiem ciekawą historię kompanii Able. Jest to wprawdzie historia drugowojenna więc jeśli ktoś ma za sobą „Szeregowca Ryana" i „Kompanię braci", na jakieś specjalne fabularne odkrycia niech się nie nastawia...

Warto zresztą w tym miejscu poświęcić kilka słów na opis briefingów. Bo też i rozwiązano je dość ciekawie, dzieląc na trzy poziomy. Najwyższy z nich stanowią stylizowane filmiki (pamiętacie Homeworlda? W Company of Heroes wyglądają one bardzo podobnie) robiące za wstęp.

Edytor map

Oczywiście będzie. Z możliwością tworzenia nowego terenu, dowolnego rozstawiania na nim obiektów i ich importem z popularnych programów do tworzenia grafiki 3D. Nie do końca jasne jest, w jaki sposób będzie się definiowało właściwości fizyczne takich obiektów, ale twórcy zarzekali się, że nie będzie to zbyt skomplikowane. Pozyjemy, zobaczymy.

Co ciekawe (choć nie nowatorskie – vide „Kompania Braci"), jako narrator wystąpił w nich weteran tamtych wydarzeń.

Po wstępie przychodzi czas na briefing właściwy, w którym dowiadujemy się o czekających nas zadaniach, a po nim... cóż, po nim zaczyna się akcja, w trakcie której z rozmów między żołnierzami lub krótkich filmików na silniku gry dowiadujemy się o konkretnych celach, które musimy osiągnąć. Musimy lub powinniśmy, bo poza głównymi w misjach są także cele opcjonalne, które można sobie odpuścić – chyba że zależy nam na rozwoju naszego wirtualnego dowódcy...

Dowódca

Rozwój dowódcy to takie malutkie RPG, pozwalające bardziej zżyć się z grą. Mamy (jako aliant; w przypadku Niemców wygląda to troszeczkę inaczej) trzy główne drzewa umiejętności: piechociarz, pancerniak i spadochroniarz. W każdym do wyboru po sześć umiejętności rozdzielonych pomiędzy dwie gałęzie (tak to wygląda w multi, w niektórych misjach singla ten schemat będzie nieco zmodyfikowany, by grało się jak najprzyjemniej). Koncentrując się na piechocie, zwiększymy jej zdolności obronne (choćby możliwość stawiania fortyfikacji), będziemy mogli liczyć na lepsze wsparcie artyleryjskie i specjalne jednostki piesze. Pancerniak z kolei zyska dostęp do najcięższych czołgów, a spadochroniarz do szerszego wachlarza zrzutów i lepszą pomoc lotnictwa. Jak to mówią – dla każdego coś miłego.

Inwazja już na dniach!

Do tego pochwały należą się twórcom także za oprawę. Stronę graficzną widać na screenach, a choć nie są one w stanie oddać wszystkiego (np. wyglądu czołgu przebijającego się przez kamienny mur lub wybuchów), i tak jest to więcej, niż można powiedzieć o oddaniu przez screeny oprawy dźwiękowej. Ta zaś, choć nie była jeszcze kompletna, robiła równie wielkie wrażenie!

Gra o wielką stawkę – w kantynie jest jeszcze parę skrzynek piwa.

Chociaż... w zasadzie nawet większe, bo o ile animacji biegnących żołnierzy trochę jednak do pełnej naturalności brakowało, o tyle odgłosy były po prostu super! I to nawet jeśli chodzi o zwykłe odzywki żołnierzy – których notabene nagrano setki, by się za często nie powtarzały. I to w dwóch językach, bo Niemcy szprechają przecież po swojemu.

Ciężko również nie kryć entuzjazmu dla naprawdę dużych map, świetnego engine'u fizycznego, AI czy **losowego rozmieszczania wroga na mapach**, dzięki czemu kampanię można przechodzić kilka razy i za każdym razem stawać przed nieco innym wyzwaniem. A multi to już w ogóle cudo, które dzięki dołączonym edytorom za szybko na pewno się nie skończy. **Wszystko to zaś składa się na świetną grę**, która wprawdzie zwolennikom absolutnego realizmu za bardzo do gustu nie przypadnie (bo nie to było dla twórców najważniejsze; nikt nie miał zamiaru robić konkurencji dla Close Combata – tego oryginalnego rzecz jasna), ale za to pozostali fani drugiej wojny światowej powinni być zachwyceni.

Najlepsze zaś w tym wszystkim jest to, że **do premiery zostały już tylko dni**, a w momencie, gdy ten numer trafił do druku, Company of Heroes poszła w Golda. Inwazję czas zacząć!

PS Dla ortodoksyjnych polonistów: zdaję sobie sprawę, że Sherman, Tygrys czy Spitfire powinno się w naszym pięknym języku pisać z małej litery, ale – veto! Do drugiej wojny światowej, a zwłaszcza sprzętu w niej występującego, stosunek mam bardzo osobisty i będzie z wielkiej litery! A komu się nie podoba, niech się pojedynkuje. Ostrzegam – mam Mac Abrę (za sobą) i nie zawaham się go użyć! (To było też do korekty!) **|CDA|**

Single znakomity – ale multi jeszcze lepszy.

KONKURS SMS

DO WYGRANIA 7 ZESTAWÓW GIER WOJENNYCH:

Codename: Panzers – Faza Druga
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Conflict Global Storm
Delta Force Extreme
Soldiers: Ludzie Honoru
Silent Storm
Tactical Ops: Wojna z Terrorem
Hammer & Sickle

COMPANY of HEROES
KOMPANIA BRACI

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kiedy rozpoczęła się II wojna światowa?
a) 1 września 1939
b) 8 maja 1945
c) 22 stycznia 1977

Odpowiedź wpisz w sche CA.KB.X, gdzi prawidłowa odpo na pytanie konku (A, B i wyślij SMS-e numer

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

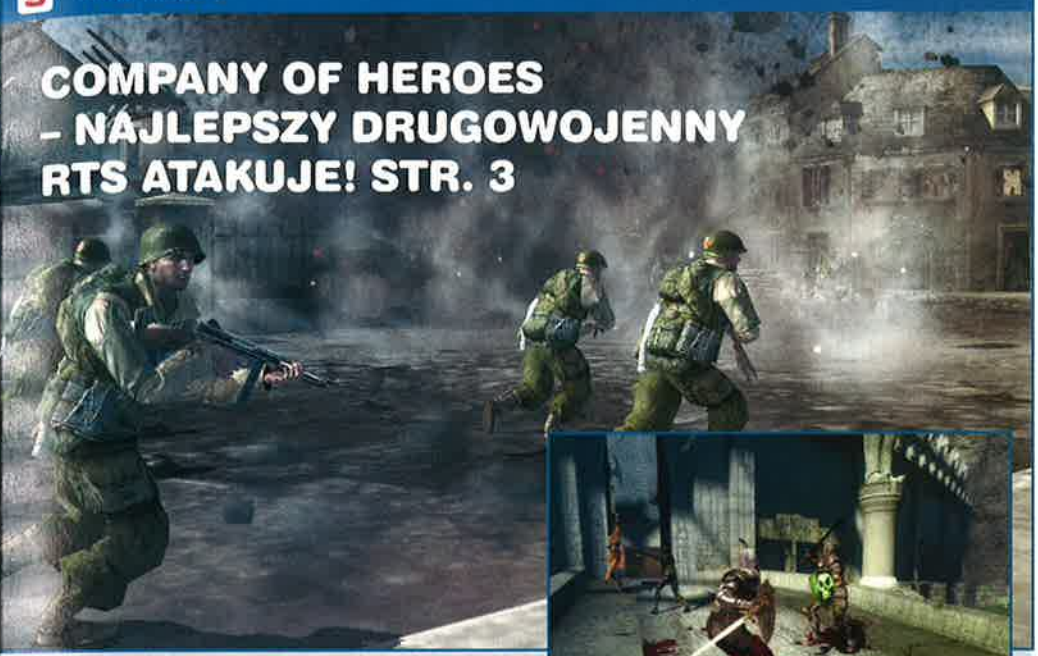
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www

CDPROJEKT insider

CZYLI WSZYSTKO O GRACH Z CD PROJEKT

SPIS TREŚCI



W NUMERZE:

Ludzie za pudełkami (z grami)	2
Company of Heroes: Kompania Braci	3
Joint Task Force	4
Age of Empires 3: WarChiefs	4
Warhammer 40,000 Dawn of War: Dark Crusade	4
eXtra Klasyka neXt	5
eXtra Gra	5
Gothic 3	6
Neverwinter Nights 2	6
Dark Messiah of Might and Magic	7
Guild War Nightfall	7
Pro Evolution Soccer 6	8
Football Manager 2007	8
4GRAMY	9

TELEGRAF

Ubisoft szykuje pierwszy oficjalny dodatek do Heroes of Might and Magic V. Spodziewać się go można jeszcze w tym roku. Robert Gawliński jest wielkim miłośnikiem serii Gothic. Z dobrze poinformowanych źródeł wiadomo, że wyraża zainteresowanie pracą przy polskiej wersji Gothic 3. Co z tego wyniknie, będziemy mogli przekonać się już wkrótce. Gra Pro Evolution Soccer cieszy się ogromnym zainteresowaniem polskich piłkarzy. Grają w nią piłkarze Legii, Wisły i kilku innych klubów, co można było zobaczyć na zakończonym już Ogólnopolskim Turnieju PES, którego finał odbędzie się 9 września w warszawskim centrum handlowym Blue City. Zdaniem piłkarzy jest to najbardziej profesjonalna gierka z gatunku soccer. Słynna gierka Canon Fodder znana z 16-bitowych maszynek zostanie reaktywowana! Na razie wiadomo że na PSP i DS-a. Niestety nic nie wiadomo o wersji PC, pozostaje na więc czekać na rozwój wypadków.

WSTĘPNIAK

INFORMACJE ZE ŹRÓDŁA

Witam wszystkich czytelników CDA no i naszej nowej, cedeprojektowej rubryki. Może na początek słowo o naszej inicjatywie. **CD Projekt** znacie i mam nadzieję, że wiecie czym się zajmujemy :). Rynek gier w Polsce wciąż się rozwija, a z nim nasza firma i jej oferta. No i tej jesieni (eeech to już koniec lata) wygląda na to, że ilość naszych propozycji dla graczy będzie naprawdę duża. W związku z tym pomyśleliśmy, że zamiast dawać mnóstwo reklam, rozproszonych po całym piśmie, stworzymy niniejszy informator, gdzie w jednym miejscu i z pierwszej ręki możecie dowiedzieć się wszystkiego o wydawanych przez nas grach. Dodatkowo chcemy Wam trochę opowiedzieć o kulisach naszej pracy i o tym jak wygląda branża gier od kuchni.

Naszą pozycję na rynku wypracowywaliśmy sobie bazując na konkretach: przystępnych cenach, wysokiej jakości i dbałości o klienta, oraz na wachlarzu dodatkowyh usług. Nie chcemy i nie musimy atakować Waszych zmysłów marketingową nowomową, dlatego w CDP Insider tego nie znajdziecie. Znajdziecie po prostu informacje o grach z CDP z pierwszej ręki! Miłej lektury!

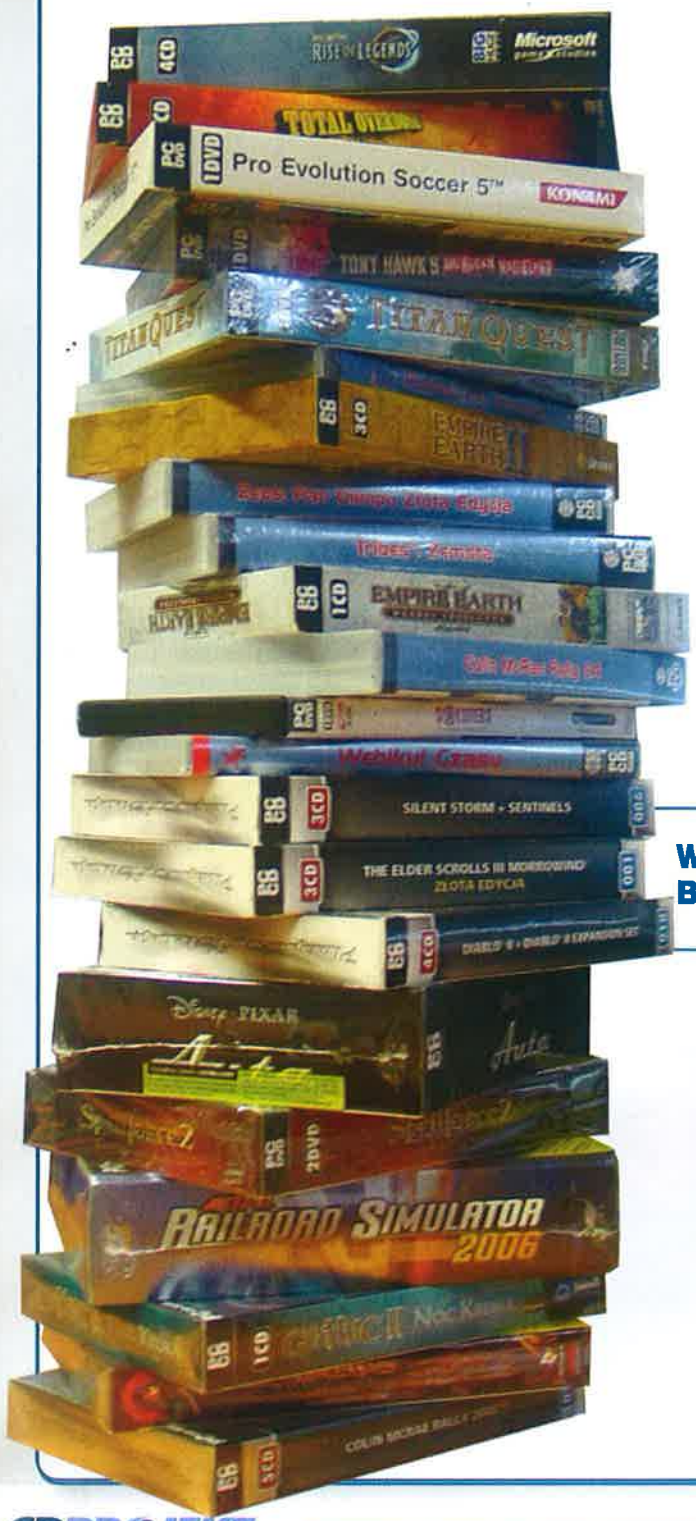
Michał Kiciński
Współzałożyciel CD Projekt

9 CD PROJEKT INSIDER NA TROPIE

LUDZIE ZA PUDEŁKAMI (Z GRAMI)

CZYLI O WYDAWANIU GIER SŁÓW KILKA.

Ile razy po przeczytaniu nowego wydania twojego ulubionego pisma o grach lub po zobaczeniu efektownej reklamy biegłeś do najbliższego sklepu wypatrując gierki, która jak ulał pasowałaby do twojej kolekcji? Wpadając między sklepowe półki nerwowo przeszukiwałeś wzrokiem kolejne rzędy pudełek ze strachem przełykając ślinę na myśl o znikającej już z portfela kasie, ale jednocześnie marząc żeby płytka z napisem Dysk 1 znalazła się na tacce twojego napędu CD/DVD?



MAMY CEL

Jeśli było tak chociaż raz, to znaczy, że my, ludzie stojący za pudełkami z grami dopięliśmy swego. Najczęściej pozostajemy anonimowi (co ważniejsi czasem trafiają na ostatnią okładkę instrukcji, ale to same szychy), jest nas całkiem sporo i wbrew podłej plotce nie zajmujemy się tylko opóźnianiem premier i wymyślaniem cen, ale przede wszystkim całą masą pożytecznych rzeczy, dzięki którym nasze gry mają swój unikatowy charakter i najlepszą jakość (czasami nawet lepszą niż możliwą, ku rozpaczy dyrektora finansowego). Każdy kiedyś w młodości chciał pracować w fabryce zabawek (pomijam tych co chcieli być strażakiem) – Nam się udało!

Nie pracujemy, bo musimy, ale pracujemy bo lubimy i staramy się to robić z pasją. Każdy z nas grał i gra w gry, zatem decyzje o tym jaki tytuł wydać, w jakim pudełku i z jakimi dodatkami nie podejmujemy patrząc tylko na kolumny cyferek z kosztami i potencjalnymi zyskami, ale przede wszystkim w oparciu o to co czujemy, że potrzebują nasi klienci. Skąd wiemy, czego potrzebują? Otóż wydając każdą grę staramy się odpowiedzieć sami sobie na pytanie, czy kupiłbym tę grę? Znając odpowiedź na to pytanie możemy pracować lepiej i częściej trafiać w wasze gusty, bo jesteśmy nie tylko uczciwi wobec siebie samych, ale również wobec was.

PO NITCE DO KŁĘBKA

Wcześniej przytoczone pytanie towarzyszy nam już od pierwszych etapów planowania wydania gry. Na sam początek o poszczególne tytuły na międzynarodowym, najeżonym rafami, i pełnym przebrzydłych rekinów rynku walczą nasi spece od pozyskiwania najfajniejszych licencji. Później rozliczni skrybowie z działu lokalizacji dzień i noc harują w pocie czoła, aby gra była „polska", a nie „polskawa". Gdy już skończą to do dzieła wkraczają agitatorzy z marketingu i PR. Ci mają za zadanie zrobić tyle hałasu ile to tylko możliwe i tak namieszać na rynku, aby ci którzy nie chcą, poczuli potrzebę, a ci którzy już chcieli o tym nie zapomnieli. W międzyczasie nieoceniony dział produkcji robi wszystko, żeby produkt końcowy, czyli pudełko z grą, był jak najlepiej wykonany. Na okładce soczyste kolory, instrukcja dobrze przygotowana, a nadruk na płycie zachęcający do włożenia gry do napędu.

SZTURM NA SKLEPY

Kiedy już mamy grę i każdy wie, że ją mamy, a my wiemy że jest dobrze przygotowana, to nadchodzi pora na szturmowców z działu handlowego. Ci mają nie liche zadanie – dostają całą masę pudełek i marsz w miasto sprzedać wszystko, co do ostatniej sztuki. A jak któryś wróci chociaż z jednym egzemplarzem to każdy wie jak kończą krnąbrni szturmowcy w gwiezdnych wojnach. Na tym jednak historia się nie kończy. Po tym, jak pudełka trafią już do sklepów, a chwilę później w wasze ręce, do gry wchodzą ludzie od utrzymania waszego dobrego samopoczucia, czyli bezcenny dział obsługi klienta, bez którego wielu klientów czułoby się porzuconych. W DOK zawsze wysłuchają waszych problemów i chociaż nie położoną na wygodnej kozetce to na pewno rozwiążą każdy palący problem.

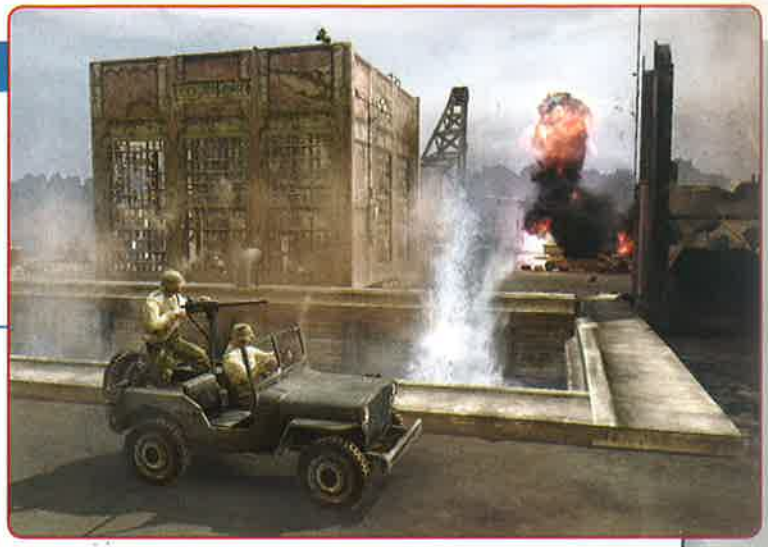
Tyle z grubsza można powiedzieć o ludziach stojących za pudełkami z grami. To fajni goście tylko może trochę za dużo w młodości grali w gry komputerowe. Ale to akurat chyba można im wybaczyć.

WYDANIE GRY TO PROCES O WIELE BARDZIEJ ZŁOŻONY NIŻ BY SIĘ WYDAWAŁO

NAJLEPSZY DRUGOWOJENNY RTS

COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI

II WOJNA ŚWIATOWA W REALISTYCZNYM 3D.



Gry RTS coraz częściej odbiegają od sztampy, a studio Relic od zawsze łamało standardy gatunku, wyznaczało wręcz nowe trendy. Otrzymujemy więc oto produkt wyjątkowy.

Relic przyzwyczaił nas do tego, że ich gry mają zawsze trzy znaki jakości. Chodzi o oszałamiającą grafikę, dopracowany scenariusz i dopasowaną do treści oprawę muzyczną. Tym razem nie jest inaczej. Dodajmy do tego pełną interakcję z otoczeniem i rozbudowane modele zniszczeń, oparte o zaawansowaną fizykę – czy Relic zawsze musi wpędzać inne firmy w kompleksy?

Wizualnie gra przypomina raczej shootery lub Battlefieldy, niż RTS. Takiej jakości grafiki nie było dotąd w żadnej strategii czasu rzeczywistego. Tu nawet nie ma o czym opowiadać, trzeba to zobaczyć. Sama rozgrywka jest oparta na podobnych założeniach jak w **WH40K: Dawn of War**, czyli o zwycięstwie decyduje kontrola nad punktami strategicznymi. Dodatkowo mapy podzielone są na sektory, których zajęcie (bądź utrzymanie) zapewnia dostęp do zaopatrzenia dla wojsk.

Ze scenariuszem zaś związana jest pewna anegdota. W branży mówi się, że na początku tytuł miał brzmieć **Band of Brothers**, czyli bezpośrednio nawiązywać do historii poprzez serial produkcji HBO (u nas znany jako **Kompania Braci**). Podobno kanadyjski developer nie dogadał się w tej sprawie z HBO, stąd zmiana tytułu na **Company of Heroes**. Tak czy inaczej, CD-Projekt zdecydował się spełnić marzenia twórców i w polskiej edycji wspomniane nawiązanie istnieje.

Tytuł:	Company of Heroes: Kompania Braci
Gatunek:	RTS
Wersja językowa:	polska kinowa
Wymagania:	Procesor 3.0 GHz 1 GB RAM grafika 128 MB
Cena:	99.90 zł
Strona www:	gram.pl/kompaniabraci

EDYCJA SPECJALNA GRAM.PL

Company of Heroes: Kompania Braci to gra wyjątkowa, dlatego też przygotowaliśmy dla was specjalną edycję tego tytułu. **Company of Heroes: Kompania Braci – edycja gram.pl** oprócz samej gry zawierać będzie drukowany poradnik a także wojskową mapę z planem operacji Overlord. Wszystko to, zostanie zapakowane w oryginalną skrzynkę po amunicji! Więcej o edycji specjalnej możecie znaleźć na stronie gram.pl/kompaniabraci

Przygotowaliśmy dla was także konkurs, w którym będziecie mogli wygrać tę unikatową edycję. Wystarczy odpowiedzieć na pytanie: **Jak nazywa się kompania, której poczynaniami można kierować w grze Company of Heroes: Kompania Braci?** Odpowiedzi prosimy przesyłać e-mailem na adres: cdprojektinsider@cdprojekt.com. Na odpowiedzi czekamy do końca września.

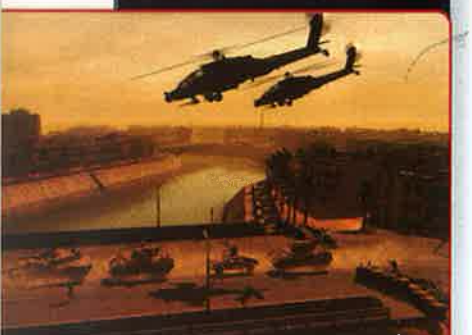
KILKA ZDAŃ O TYM JAK ROBIONO POLSKĄ WERSJĘ JĘZYKOWĄ

RAPORT Z POLONIZACJI

PROCES LOKALIZACJI GRY JEST NIEZMIERNIE ZŁOŻONY I PRACOCHŁONNY. POPROSILIŚMY NASZYCH TŁUMACZY, ABY OPOWIEDZIELI CONIECO JAK WYGLĄDAŁY PRACE NAD POLSKĄ EDYCJĄ COMPANY OF HEROES.

Całe prace tłumaczeniowe trwały dwa miesiące i brało w nich udział trzech tłumaczy. Do przełożenia na polski było 300 stron tekstu. Niby niewiele, jednak chcąc zachować specyficzny, wojskowy żargon, tłumacze musieli niekiedy mocno się napocić. Aby zapewnić jak najlepszy efekt końcowy, do studia Relic mieszczącego się w Kanadzie został wysłany tester, aby na miejscu „doszlifować" wszystkie elementy. Cel był prosty: **Company of Heroes** miała stać się wzorcowym przykładem dobrze przygotowanej lokalizacji. Okupione zostało to często pracą po 14 godzin na dobę, zarwanymi nocami i ciągłym niedospaniem. Efekt prac jednak widać od razu i możemy być z naprawdę dumni z polskiej edycji **Company of Heroes**.

JOINT TASK FORCE



BAŁKANY I BLISKI WSCHÓD ZNOWU W OGNIU!

Twórcy **Codename Panzers: Faza Druga** nie próżnują. Ich **Joint Task Force** to program, który zapełnia lukę na rynku realistycznych, współczesnych strategii czasu rzeczywistego. Gra opowiada o wydarzeniach, do których dojdzie w niedalekiej przyszłości na Bałkanach, Bliskim Wschodzie i w Środkowej Azji. Będziecie mogli sięgnąć po broń znajdującą się dziś w fazie projektów i poprowadzicie swoje oddziały przeciwko świetnie wyszkolonemu, działającemu w niekonwencjonalny sposób wrogowi. Niewątpliwymi zaletami **Joint Task Force** są perfekcyjna grafika oraz realistyczny silnik fizyczny. Jednak to sam model rozgrywki jest najmocniejszą stroną gry. Możliwość kontrolowania różnorodnych jednostek, od piechoty przez artylerię po czołgi i helikoptery, wymusza stosowanie wymyślnych taktyk. W planowaniu pomaga także wykorzystywanie zwiadu satelitarnego. Podczas prowadzenia kampanii przeciwko terroryzmowi trzeba jednak pamiętać o tym, że najważniejsze jest dbanie o zdrowie i życie cywilów. Ich poparcie dla waszych działań może okazać się nie mniej kluczowe od dobrze przygotowanej strategii działania. **Joint Task Force** został wydany w kinowej polskiej wersji językowej.

Tytuł:	Joint Task Force
Gatunek:	RTS
Wersja językowa:	polska kinowa
Wymagania:	Procesor 1.5 GHz 512 MB RAM grafika 64 MB
Cena:	59.90 zł
Strona www:	gram.pl/jtf

PIERWSZE OFICJALNE ROZSZERZENIE DO STRATEGII 2005 ROKU!

AGE OF EMPIRES III: WARCHIEFS

CZERWONOSKÓRZY NIE DAJĄ ZA WYGRANĄ

Age of Empires III to strategia czasu rzeczywistego, opowiadająca o burzliwej epoce odkryć kolonialnych. Program pojawił się w sklepach pod koniec ubiegłego roku i spotkał się z niezwykle ciepłym przyjęciem fanów. Właśnie na półkach sklepowych pojawił się pierwszy oficjalny dodatek o podtytule **WarChiefs**. Program raz jeszcze pozwoli stanąć do boju o przyszłość Ameryki Północnej, lecz przyniesie sporo zmian. Dostrzeżeni zostali Indianie, rdzenni mieszkańcy kontynentu, stanowiący dotąd tło dla walczących cywilizacji. Tym razem będziecie mogli stanąć m.in. po stronie Irokezów i Siuksów a w walce pomogą wam tytułowi Wojenni Wodzowie dysponujący specjalnymi umiejętnościami. Dodatek przynosi również zupełnie nową kampanię, opowiadającą dzieje rodziny Blacków. Spore zmiany przeszła również sztuczna inteligencja, która teraz uczy się wykorzystywać błędy swoich przeciwników i przestaje grać w sposób schematyczny!

Tytuł:	Age of Empires 3: WarChiefs
Gatunek:	RTS
Wersja językowa:	pełna polska
Wymagania:	Procesor 14 GHz 256 MB RAM grafika 64 MB
Cena:	59.90 zł
Strona www:	gram.pl/aoe3

DRUGI DODATEK DO NAJLEPSZEJ STRATEGII Z UNIWERSUM WARHAMMERA 40,000

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

MROCZNA KRUCJATA ROZPOCZĘTA!

Oto nadchodzi kolejny dodatek do rewelacyjnego RTS'a w realiach **Warhammera 40,000**. W rozszerzeniu zatytułowanym **Dark Crusade** zostali oddani pod waszą komendę żołnierze Tau oraz roboty bitewne Nekronów. Łącznie na placu boju stanie teraz aż siedem różnych ras! Oryginalny **Warhammer 40.000** był udaną próbą przeniesienia popularnej gry bitewnej na ekran komputera. Świetna grafika w połączeniu z olbrzymią grywalnością zaowocowały olbrzymim sukcesem komercyjnym. Program docenili też dziennikarze, głównie za sprawą wielu innowacyjnych bądź rzadko stosowanych rozwiązań (jak np. uzależnienie dostaw od okupowanego terenu). **Dark Crusade**, oprócz nowej nieliniowej kampanii, poprawia znacząco zbalansowanie stron konfliktu. Miłośnicy „starych" frakcji też powinni być uszczęśliwieni – każda armia dostanie kilka nowych jednostek. Niektóre z nich potrafią się kryć, zaś dowódcy zyskali możliwość zakupienia nowego sprzętu.

Tytuł:	Warhammer 40,000 Dawn of War: Dark Crusade
Gatunek:	RTS
Wersja językowa:	polska kinowa
Wymagania:	Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Cena:	59.90 zł
Strona www:	gram.pl/darkcrusade

9 EXTRA KLASYKA NEXT

NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW!

DLA KAŻDEGO COŚ MIŁEGO

Na otarcie łez po przemijających wakacjach, w serii eXtra Klasyka neXt pojawi się aż siedem nowych tytułów, wśród których każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Miłośnicy gier RPG z pewnością zwrócą uwagę na **Neverwinter Nights** – kultową grę twórców **Baldur's Gate** oraz **Świątynię Pierwotnego Zła**, RPG opartą na fabularnym systemie Grayhawk. Ci, którzy uważają, że mają nerwy ze stali, mogą spróbować swych sił w czwartej odsłonie przerażającego survival horroru – w **Alone in the Dark: Koszmar Powraca**. Nie zapomniano także o wielbicielach strategii i wytężania szarych komórek. Do ataku przygotowują się mocarne robaki ruszające na wojnę w **Worms Forts: Oblężenie**. Komu nie pasują gry z przymrużeniem oka, mogą skusić się na **Soldiers: Ludzie Honoru**. Ten niezwykle realistyczny RTS pozwala na zmierzenie się z nieprzyjaciółmi na frontach II wojny światowej.

Dla fanów pisku opon, zapachu palonej gumy i czystej adrenaliny oraz dla tych, którzy chcą iść w ślady Kubicy, Hołowczyca, czyli domorosłych szybkich i wściekłych mamy prawdziwą gratkę w postaci najlepszej realistycznej ścigałki **ToCA Race Driver 2**.

Przypominamy, że każda gra jest wydana w najwyższej **eXtra Klasykowej** jakości, w specjalnym grubym premierowym pudełku, z drukowaną obszerną instrukcją zawierającą poradnik gracza oraz z całą masą **eXtra** dodatków dostępnych na **gram.pl**. Jej cena to jedynie 19.99 zł.

9 EXTRA GRA

NAJBARDZIEJ RADIOAKTYWNA SAGA POWRACA!

CZAS WYJŚĆ ZE SCHRONÓW

Po wakacyjnej przerwie **eXtra Gra** uderza z pełną mocą! Tym razem przygotowano gratkę dla miłośników klimatów post apokaliptycznych. Na płycie DVD znajdziecie jedną z najbardziej kultowych serii gier RPG – **Sagę Fallout**. Składają się na nią **Fallout, Fallout 2** i **Fallout Tactics** oraz całe mnóstwo eXtra bonusów – m.in. mody, mapy, tapety oraz obszerne galerie grafik i artów. Cena jak zwykle niewygórowana – tylko 19,99 zł. Szykuje się pozycja nie tylko kultowa, ale wręcz obowiązkowa w kolekcji każdego szanującego się gracza. Ponadto w numerze znajdziecie dużo ciekawych tekstów o zbliżającej się premierze gry **Company of Heroes** oraz o innych elektryzujących propozycjach dla graczy, jakie na jesień planuje CD Projekt.

PROMOCJA! DRUGA GRA GRATIS!

F.E.A.R. | Age of Empires 3 | ToCA Race Driver 3

UWAGA! OKAZJA! Weź drugą grę z czerwoną naklejką. Dostaniesz ją za darmo! OSZCZĘDZASZ do 99,90!

Kup jedną z gier z czerwoną naklejką w cenie 99,90 zł, a drugą z taką samą naklejką będziesz mógł zabrać do domu za darmo.

The Settlers: Dziedzictwo Królów Złota Edycja, Warhammer 40,000 Dawn of War Złota Edycja, Gothic 2 Złota Edycja, Dungeon Siege 2 Edycja Czarna, Zapomniane Opowieści, MotoGP URT3

The Settlers: Dziedzictwo Królów | Worms 4: Totalna Rozwałka | Juiced Szybcy i Gniewni

UWAGA! OKAZJA! Weź drugą grę z zieloną naklejką. Dostaniesz ją za darmo! OSZCZĘDZASZ do 49,90!

Kup jedną z gier z zieloną naklejką w cenie 49,90 zł, a drugą z taką samą nalejką będziesz mógł zabrać do domu za darmo.

The Settlers: Dziedzictwo Królów Misje Dodatkowe, The Settlers: Dziedzictwo Królów Legendy, Empire Earth II: Władza Absolutna, Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault, Hammer & Sickle Czerwony Sztorm, Conflict;Global Storm, Delta Force Xtreme, Constantine, Total Overdose

Promocja w sieciach EMPIK Pełna kultura ELECTRO WORLD i w innych dobrych sklepach

© 2006. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe, prawa autorskie i logotypy są własnością prawną ich posiadaczy.

9 NOWE STANDARDY W KOMPUTEROWYCH RPG WYZNACZONE!

GOTHIC 3

BEZIMIENNY ZNÓW WEZWANY NA RATUNEK

W przeciągu zaledwie kilku lat seria **Gothic** zapracowała na miano legendy gier RPG. Pierwsza część zaskoczyła fanów gatunku fascynującym, nieliniowym scenariuszem, żywym, wciąż zmieniającym się światem oraz ciekawymi questami. Część druga potwierdziła umiejętności programistów z niemieckiego studia Piranha Bytes. Kolejna odsłona zaprezentuje graczom oprawę graficzną godną XXI wieku. Po długiej i wyczerpującej podróży bohater trafi do królestwa Myrthany. Panująca w nim sytuacja nie będzie zbyt różowa – stolicę atakują orki, tu i ówdzie wybuchają pomniejsze spiski. Zadaniem gracza polega na powstrzymaniu atakującej armii i odkrycie przyczyn niepokojów. Uproszczony system walk, lepsze AI oraz kilkanaście różnych gildii mają uczynić z **Gothic 3** prawdziwy przebój. „Zrobiliśmy wszystko, by zabawa była dużo bardziej przyjemna niż dotychczas" – deklarują twórcy programu. Gra **Gothic 3** ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej. Profesjonalni aktorzy nagrają około 25 tysięcy linii dialogowych, co przekłada się na 18 godzin rozmów w grze. Tłumaczenie już dziś zachowuje klimat oryginału i sprawia, że wszyscy bez problemu poczują niepowtarzalną atmosferę jaką buduje seria **Gothic**.

Tytuł:	Gothic 3
Gatunek:	RPG
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gothic.gram.pl

9 JESZCZE WIĘCEJ MOŻLIWOŚCI W TWORZENIU WŁASNYCH PRZYGÓD!

NEVERWINTER NIGHTS 2

MISTRZ LOCHÓW POWRACA!

Pierwsza część megaprodukcji role-playing **Neverwinter Nights** była prawdziwą rewolucją. Gracz nie tylko zwiedzał wielki labirynt, w którym walczył z dzikimi bestiami, ale i... tworzył własne przygody! Nic dziwnego, że gra sprzedała się w nakładzie 2 milionów egzemplarzy i zdobyła blisko 100 nagród przyznawanych przez branżowe media. Druga część, bazująca na regułach D&D w wersji 3.5, przyniesie olbrzymią kampanię i zupełnie nowy silnik graficzny. Znów będzie można wyruszyć na spotkanie przygodzie! W jej trakcie spotkacie dziesiątki nowych bestii oraz odnajdzie potężne, nieraz magiczne przedmioty. Ilość questów wzrośnie, nowe będą bardziej zróżnicowane i ciekawsze. Dołączone edytory pozwolą każdemu na opracowanie własnych przedmiotów, nowych krain, przygód a nawet całych, złożonych kampanii. Napstępnie będzie można się tym wszystkim podzielić ze światem publikując swoje dzieła w internecie. Pierwsza część **NWN** doczekała się tysięcy modyfikacji – na ich ukończenie przeciętny gracz potrzebowałby 25 lat. **Neverwinter Nights 2** ten rekord zamierza pobić! Program zostanie w całości przetłumaczony na język polski. Na anglistów czeka aż 3400 stron tekstu, czyli około miliona słów! Niewiele łatwiejsze zadanie stoi przed aktorami, którzy nagrają około 14 tysięcy linijek tekstu.

Tytuł:	Neverwinter Nights 2
Gatunek:	RPG
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/nwn2

KRWAWA ŁAŹNIA MAGIĄ I MIECZEM!

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

JEŚLI TYTUŁ MIGHT AND MAGIC KOJARZY WAM SIĘ TYLKO ZE STRATEGIAMI TO CZAS, ABYŚCIE ZMIENILI ZDANIE.

Wszystko za sprawą nadchodzącej gry akcji **Dark Messiah of Might and Magic**. Tym razem zamiast planowania strategicznych posunięć, tworzenia armii i rozbudowy grodów, przyjdzie wam osobiście chwycić za miecz i wkroczyć w mroczny świat krainy Ashan.

Fabuła gry ma miejsce osiemnaście lat po wydarzeniach znanych z **Heroes of Might and Magic V**. Wcielicie się w postać Saretha – młodego bohatera wyszkolonego w celu pokonania Mrocznego Mesjasza. W waszej krucjacie będziecie mieli możliwość wykorzystania ponad 30 różnych rodzajów broni, a także skorzystania z kilkudziesięciu ofensywnych czarów. Co ważne, w walce będziecie mogli wykorzystać także elementy otoczenia. Dzięki zastosowaniu Source Engine, znanego z **Half-Life 2**, uzyskano niesamowity realizm animacji postaci i przedmiotów. Wszyscy, którzy chcą przekonać się osobiście jak wygląda **Dark Messiah of Might and Magic** znajdą demo dołączone do tego numeru CD Action. Naprawdę warto!

Tytuł:	Dark Messiah of Might and Magic
Gatunek:	RPG/Akcja
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/darkmessiah

GUILD WARS ZNÓW NAJBARDZIEJ NOWATORSKĄ GRĄ MMO

GUILD WARS PO POLSKU

PIERWSZA GRA MMO W RODZIMYM JĘZYKU!

Udało się dokonać rzeczy prawie niemożliwej. Nawet najwięksi optymiści nie zakładali, że tak szybko pojawi się MMO w polskiej wersji językowej. A jednak! **Guild Wars** wraz z dodatkiem **Factions**, oraz nadchodzącym rozszerzeniem **Nightfall** będzie po polsku. Prace nad lokalizacją są już na ukończeniu, tak więc już niedługo będzie możliwość wybrania spośród dostępnych języków także nasz ojczysty język. Warto także wspomnieć co nieco o przygotowywanym drugim dodatku do **Guild Wars**. Po zainstalowaniu **Nightafalla** w świecie gry pojawia się zupełnie nowy kontynent. To Elona, kraina Złotego Słońca, nosząca cechy Starożytnego Egiptu. Ląd ów dostał się pod wpływy okrutnego boga. Mieszkańcy wierzą, że już wkrótce pojawi się bohater, który ich wyzwoli i sprawi, że znów będą mogli cieszyć się zdrowiem i szczęściem. Program przyniesie dwie nowe postacie: uzbrojonego w kosę derwisza i paragona, anioła–stróża ludu Elonian. Drobne poprawki w mechanice gry, nowe areny do pojedynków PvP oraz jeszcze piękniejsza grafika niemal na pewno zagwarantują **Nightfallowi** olbrzymi sukces.

Tytuł:	Guild Wars Nightfall
Gatunek:	RPG/MMO
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/guildwars

9 NIE MUSIMY CZEKAĆ CZTERECH LAT NA ZOSTANIE MISTRZAMI

PRO EVOLUTION SOCCER 6

NAJLEPSZA KOMPUTEROWA PIŁKA NOŻNA TERAZ CAŁKOWICIE PO POLSKU

Pro Evolution Soccer uchodzi za najlepsza piłkę nożną na komputery osobiste i konsole. Szósta odsłona, przygotowywana od roku przez firmę Konami, nie pozostawi nikogo obojętnym. Wzrośnie tempo zabawy, a oprawa graficzna zostanie bardziej dopracowana. Dzięki nowym animacjom piłkarzy zwiększy się różnorodność rozgrywki, co sprawi, że zwiększą się możliwości przeprowadzenia efektownych, i efektywnych, akcji. Autorzy **Pro Evolution Soccer 6** rozwijają serię w sposób zrównoważony. Każda nowa edycja przynosi nowe licencjonowane zespoły, lepszą sztuczną inteligencję zawodników oraz garść innowacyjnych opcji. Nie inaczej będzie i tym razem. Twórcy postarali się m.in. o tryb mistrzostw, bardziej zachowawczych arbitrów (pozwalających na ostrzejszą grę) i możliwość szybkiego wykonania rzutu wolnego. Na wydarzenia, do których dochodzi na boisku, odpowiednio zareaguje też publiczność. Każdy poczuje atmosferę wielkiego święta! „Wisienkę na torcie" zostawiliśmy na sam koniec. Po raz pierwszy w historii serii na okładce gry pojawi się polski zawodnik – będzie nim Maciej Żurawski, reprezentacyjny napastnik Celticu Glasgow. **Pro Evolution Soccer 6** zostanie też w całości przetłumaczone na język polski. Gracze usłyszą meczowy komentarz w wykonaniu najbardziej profesjonalnych polskich komentatorów Mateusza Borka i Romana Kołtonia.

Tytuł:	Pro Evolution Soccer 6
Gatunek:	Sportowa
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	pes.gram.pl

9 LEPSZEGO MANAGERA PIŁKI NIZNEJ NIE MA. BRAKUJE TYLKO AFER A'LA PZPN

FOOTBALL MANAGER 2007

BYĆ JAK FRANKLIN RIJKAARD

Seria Football Manager to w chwili obecnej najlepszy, a zarazem najpopularniejszy menedżer piłkarski na świecie. Żaden z konkurentów nie może poszczycić się tak rozbudowaną bazą danych o piłkarzach, ani taka mnogością opcji i możliwości. Sports Interactive, firma tworząca grę, ma bogate doświadczenia przy tworzeniu piłkarskich managerów. Pierwszą tego typu produkcję wypuściła już w 1992 roku i był to słynny **Championship Manager**. W 2004 roku SI zmieniło wydawcę z Eidosa na Segę i kontynuuje serię pod nazwą **Football Manager**.

Nowa odsłona opatrzona numerkiem 2007 przyniesie aktualne i rozbudowane składy oraz poprawiony interfejs, a także rozbudowany tryb szkoleniowy. Pojawi się też możliwość nawiązania współpracy pomiędzy dwoma klubami. Dzięki temu będzie można wypożyczać do zespołów ze słabszych lig młodych, dobrze rokujących piłkarzy, którzy obecnie nie mieszczą się w składzie. Wzrośnie też znaczenie drużyn młodzieżowych, w których mogą pojawić się przyszłe gwiazdy. Rozbudowana została wreszcie ilość interakcji pomiędzy menedżerem a zawodnikami. Dobry trener wykorzysta media do zbudowania formy psychicznej zawodników, a także pomoże im w rodzinnych kłopotach!

Tytuł:	Football Manager 2007
Gatunek:	Sportowa/ Strategiczna
Data premiery:	dalej w 2006
Strona www:	gram.pl/fm2007

GRAMUNNITY

Trafiony! ozGRAMiony!

...CZYLI GRAMOWICZE NA CELOWNIKU

Zapis przesłuchania z dnia 2006-07-25

Podejrzani zostali doprowadzeni pod opieka rodzicielską.
Do akt dołączono podpisany przez podejrzanych cyroGRAM.
Oficer śledczy: Lucas the Great
Oficer wspomagający i nadzór pedagogiczny nad nieletnimi: Soleila.

Lucas: Kamil i Maciek, tak?
Kamil: Tak...
Lucas: Na forum wiele osób uważa was za ukrytych współpracowników gram.pl. Wśród naszych teczek tajnych współpracowników nigdzie tego nie widzę. W takim razie, młodzi panowie, co chcecie osiągnąć, udając kogoś takiego przed innymi użytkownikami forum?
Kamil: Raczej... nic...
Lucas: Liczycie na jakieś profity? Możliwość bycia lepiej traktowanymi?
Kamil: Przeważnie chcemy jakoś dawać ludziom przyjemność z ich pracy...
Lucas: Jak na razie doprowadziło to was tylko do tego przesłuchania. Regularnie, na imprezach organizowanych przez gram.pl pojawiacie się w naszych koszulkach. Jesteście wtedy traktowani jako pracownicy, zgłaszają się do was przypadkowi ludzie. Wciąż się pod nas podszywacie...
Kamil: No zdarza się, niestety, zdarza.
Lucas: A na co dzień zdawałoby się tacy spokojni, grzeczni młodzi ludzie. Gotują nawet... mamie pomagają, a na imprezach się podszywają.
Kamil: Jakoś tak nam się zdarza...
Soleila: Podszywać, czy pomagać mamie?
Kamil: Pomagać mamie też.
Lucas: Na pewno też dużo gracie, w co?
Kamil: W Heroes V.
Maciek: Nie, w Settlersów.
Lucas: Gracie również przeciwko sobie?
Kamil: Nie. Katujemy innych w Internecie.
Soleila: Ale wiemy, że w domu często się kłócicie...
Kamil: No, zdarza nam się... posiłować...
Soleila: Posiłować?!
Lucas: Widzę tu różnicę wagową zawodników.
Kamil: Maciek zwycięża, bo szczuje mnie kotem.
Odnotowano: brak powiązania między przemocą bezpośrednią a wirtualną.
Soleila: Macie wspólne konto. Czasem posty z niego są dopracowane, czasem nie. Piszecie na zmianę? Który z was robi tyle byków?
Kamil: No czasem piszemy na zmianę...
Maciek: E! Ja nie piszę! Od miesiąca dopiero wiem o tym koncie...
Lucas: Czyli wszystkie byki popełnia Kamil?
Kamil: Nie!
Soleila: No jak to nie? Zeznania brata cię obciążają.
Odnotowano: Zatrzymać do wyjaśnienia. Poddać analizie stylistycznej wypowiedzi i posty w celu wskazania winnego.
Lucas: Na zakończenie pozwalamy wam na pojedynczą wypowiedź, ostatnie słowo, przekaz dla potomnych. Jest was dwóch, więc każdy otrzyma taką możliwość.
Maciek: Jeżeli chce się dobrze nauczyć programu, nie trzeba tego robić twardo, tylko lekko. Nie tak, że to, od razu to... robić tak... to ci się nie uda, to nie... i już nie chcesz się uczyć.
Kamil: Jeżeli wykonujemy jakąś pracę, czy coś, to trzeba to robić z sercem i... nie poddawać się nigdy.
Bardziej szczegółowy zapis z przesłuchania na www.gram.pl

KOLEKTYW

http://fear.gram.pl
Oficjalna polska strona znakomitego shootera FEAR to nieocenione źródło informacji na temat tej gry i dynamiczny ośrodek zebranej wokół niej społeczności graczy. Dodatkowym atutem jest udostępniony serwisowi przez gram.pl serwer do walk sieciowych.

http://guildwars.gram.pl/
Specjalna strona, na której każdy gracz może porozmawiać z osobami odpowiedzialnymi za przełomowy projekt lokalizacji niezwykle popularnej gry MMO Gild Wars. To jednocześnie miejsce, gdzie można zgłaszać wszelkie uwagi i sugestie na temat polonizacji GW.

Z ŻYCIA PIECZAREK

XXX
Przodownik

> to jest odpowiedź na posta XXX
> Oj mylisz się gruntownie, oj mylisz się ;)
Do gruntu też raczej nie chcę ... Daimon, masz naprawdę makabryczne pomysły. ;D
> Co się wymyśli. Dla chcącego nic trudnego ;P
I knebel, pamiętaj o kneblu bo uziemiona robie się gadatliwa. ;D
> W takim razie przepraszam, ale nie gustuje w żywych rybach.
No właśnie, więc zrób coś aby była ... mniej żywa. Jesteś facetem czy nie? ;>
> Chociaż kot miałby niezłą zabawę :D
Twój kot to paskud ale to jest jednak Wigilijny Karp ... stawiałabym jednak na karpia. ;D

ODPOWIEDZ

XXX
Przodownik

> to jest odpowiedź na posta XXX
> Muszę się wyżalić;
chodź się przytulić.... wytrzymam to zimne dotknięcie :)
uuu, jaki dreszczyk :D
>mój sąsiad wykorzystuje ostatnią możliwość odpisu podatkowego, od kilku dni kuje robiąc przerwy jedynie
> na jeden posiłek dziennie i to nie więcej niż kwadrans.
kochana. **mój** sąsiad już od 20 lat wykorzystuje wszelkie możliwe ulgi, bo odkąd pamiętam, nazywamy go Dzięciołem.
>Jestem na progu szaleństwa ...
współczuję, ale co ja na to poradzę? najwyżej noże mogę pochować...
>to niemożliwe aby w takim małym mieszkaniu
> było aż tyle możliwości opuszczania ciał ....(((
zapominasz o suficie i podłodze :]
a może on szuka ukrytych przejsc? :D

ODPOWIEDZ

XXX
Moderator

> to jest odpowiedź na posta XXX
> > . Z paniami jakoś się pomieszczę, ale samców nie zdzierżę...
> ale Krzysio nie jest samcem, tylko mężczyzną.... (niewinny
> trzepot rzęs)
...żonatym, z prawdziwą kobietą (udaje, że nie widzi trzepotania rzęs)

ODPOWIEDZ

KONKURS

OBOK ZAPREZENTOWALIŚMY POSTY Z WĄTKU „DAMSKA SZOWINISTYCZNA LOŻA SZYDERCZYŃ" [Z TYHE :-)] NA PORTALU GRAM.PL. WASZYM ZADANIEM JEST ROZSZYFROWAĆ AUTORÓW PRZYTOCZONYCH WYPOWIEDZI. SZCZEGÓŁY KONKURSU ZNAJDZIECIE POD ADRESEM: HTTP://GRAM.PL/KONKURSY/PIECZARKI.

NAJCIĘŻSZY GRAM MIESIĄCA

erory
Obywatel

>Szukam dziewczyny, która przez noc będzie sonczyć ze mną browary i grać w mordobicia.

WYPASIONA JAKOŚĆ * ODJECHANE TYTUŁY * MAŁA KA

NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW

JUŻ 31 SIERPNI

TYLKO 19,99 zł

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA RPG POWRACA!

NEVERWINTER NIGHTS

ZBIERZ ARMIĘ I WYRUSZ NA SPOTKANIE NOWEJ PRZYGODY

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV ZŁOTA EDYCJA

WYPRÓBUJ NOWE ŚRODKI NA ROBAKI!

WORMS FORTS: OBLĘŻENIE

NAJLEP GRA D FANÓ WYŚCIG

TOCA RACE DRIVER 2

CZY PRZEŁAMIESZ GRANICĘ WŁASNEGO STRACHU

ALONE IN THE DARK: KOSZMAR POWRACA

POZNAJ GREYHAWK, NAJSTARSZY ZE ŚWIATÓW DUNGEONS & DRAGONS

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

WEŹ UD W WALK NA FRON II WOJ ŚWIATO

SOLDIERS: LUDZIE HONORU

© 2006 eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. AMD, logo AMD Strzałka i ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc. Logo BenQ, Onet, SKYPE, GeCube, CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CD PROJEKT gram.pl PL

W SERII eXtra Klasyka neXt ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

Children of the Nile ■ Colin McRae Rally 04 ■ Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre ■ Driver ■ Empire Earth Złota Edycja
Full Spectrum Warrior ■ Gothic ■ Gothic II ■ Heroes of Might and Magic III Złota Edycja ■ I.G.I-2: Covert Strike
Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay ■ Piraci z Karaibów ■ Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2 ■ Silent Storm + Sentinels
SpellForce Złota Edycja ■ The Elder Scrolls III: Morrowind ■ The Punisher ■ The Settlers IV Złota Edycja ■ Tony Hawk's Pro Skater 4
Tribes: Zemsta ■ Worms 3D ■ Warhammer 40,000: Dawn of War ■ Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja

eXtra Klasyka Gier Komputerowych

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

300 eXtra NAGRÓD WARTYCH 100 000 ZŁ

9x

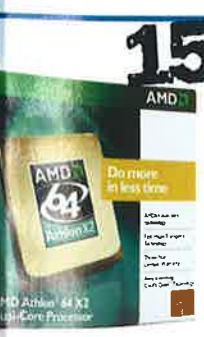
tor LCD BenQ FP73G
ryca o rozdzielczości
0x1024 pikseli
trast 700:1
ność 300 cd/m2
a szybki czas reakcji matrycy 6 ms

15x

BenQ C530 – cyfrowy aparat fotograficzny dla każdego
- Matryca 5 megapikseli
- Jasność obiektywu F2.8/†F4.8
- 3x optyczny zoom, 4x cyfrowy zoom
- Duży, 2,4-calowy wyświetlacz TFT LCD
- Funkcja anty-wstrząsowa

x730 stylowy bezprzewodowy
w: klawiatura i mysz
nologia BenQ X-Structure™
ycowy mechanizm zawieszenia
iszy
liwość zmiany kąta pochylenia
iatury
odne podpórki pod dłonie

15x



15x

Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2 to:
- Realistyczna grafika, wysoka jakość dźwięku oraz wysoka wydajność w grach komputerowych i multimediach.
- Rozszerzona ochrona antywirusowa (EVP)
- Nowatorska technologia AMD Cool'n'Quiet™,
- Technologia HyperTransport™ zwiększająca wydajność systemu
- 128-bitowy kontroler DDR skraca czas dostępu do pamięci.

Joybook BenQ P52 – ekstremalna wydajność z technologią mobilną AMD Turion™ 64 X2
- Technologia mobilna AMD Turion 64 X2
- Ekran 15,4", 1280 x 800, czas reakcji 16ms
- Karta grafiki ATI Mobility Radeon 1600 256 MB
- Tunner TV (DVB-T) z pilotem
- SRS 360° surround i SRS True Bass

Podstawowe zalety technologii mobilnej AMD Turion™ 64 X2:
- Zoptymalizowana dla użytkowników notebooków.
- Zgodna ze wszystkimi rozwiązaniami komunikacji bezprzewodowej.
- Wzrost czasu użytkowania baterii do 65%.
- Dwurdzeniowa wydajność pozwala na swobodną obsługę wielozadaniowości.

9x

15x

Karty graficzne z chipsetem ATI
1x GC-X1900XTXD-VIE3 X1900XTX 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
2x GC-X1900XTD-VIE3 X1900XT 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
2x GC-X1900GTD-VID3 X1900GT 256MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
1x GC-X1800GTOD-VID3 X1800GTO 256MB DDR3/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
2x GC-RX1600XTG3-D3 X1600XT 256MB DDR3/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
3x GC-HM1600PG2-D3 X1600PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
4x GC-HM13PG2-D3 X1300PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E

Przenośna pamięć FLASH AMD 128 MB Memory Stick
- pamięć USB 2.0 128 MB
- lekka i przenośna

30x

50x

Zestawy startowe SKYPE
- zestaw słuchawkowy zapewniający najwyższą jakość dźwięku podczas połączenia
- 30 bezpłatnych minut na połączenia lokalne

10x ekskluzywne kolekcjonerskie wydania gier*

50x premierowe gry*

100x kultowe gry z serii Platynowa Kolekcja*

*gry z bieżącej oferty CD Projekt znajdujące się w sprzedaży w dn. 30.11.2006

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

AMD ATI BenQ onet.pl & skype GECUBE KINGMAX

INFORMACJE O KONKURSIE NA EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS

zdobyć nagrody!? To proste, wystarczy tylko:
czasie trwania konkursu kupić trzy dowolnie wybrane
serii eXtra Klasyka neXt i zarejestrować je na stronie
/www.gram.pl/rejestracja
dpowiedzieć na proste pytanie konkursowe na stronie
/extraklasyka.gram.pl/konkurs

Po zakończeniu konkursu wybierzemy najciekawsze odpowiedzi i przyznamy nagrody. Wyniki ogłosimy 06 grudnia 2006 na stronie http://extraklasyka.gram.pl/konkurs oraz skontaktujemy się z każdym ze zwycięzców. Co więcej każde trzy kolejne zarejestrowane gry z serii eXtra Klasyka neXt to następna niezależna szansa na wygraną!

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
WWW.JUSTCAUSEGAME.COM
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | CZAPKI Z GŁÓW! GODNY RYWAL GTA:SA!

JUST CAUSE

To was oduczy parkowania na chodnikach!

Wyobraź sobie grę o otwartej strukturze. Olbrzymia przestrzeń, nieograniczająca twojej wolności w żaden sposób. Brzmi znajomo, prawda? Tak jest – San Andreas, nie może być inaczej. A teraz dodaj do tego grafikę rodem z Far Cry'a.

Brzmi niewiarygodnie? Wydaje się być wizją szaleńca? Nie. To po prostu Just Cause.

Miałem przyjemność testować wersję beta tego cuda. Dzieło studia Avalanche, wschodzącej gwiazdy branży gier komputerowych, już na obecnym etapie prac **zapowiada się na największą produkcję od czasu San Andreas.** I – z pominięciem może Obliviona – **najpiękniejszą od czasu Far Cry'a.** Nawet na poziomie bety Just Cause po prostu miażdży. Jeśli do czasu premiery twórcy niczego nie schrzanią (musiałaby się zdarzyć katastrofa, ale – jak wiadomo – licho nie śpi), szykuje się nam najgorętszy hicior tegorocznej jesieni.

I słówko wyjaśnienia na samym początku. Porównania do San Andreas mają tu jeden cel – chcę przez to podkreślić, z jak dobrą produkcją będziemy mieć niedługo do czynienia. Otoczka jest tu jednak zupełnie odmienna niźli w produkcji Rockstara.

Zakaz kąpieli z powodu „zakwitu glonów".

To gra-marzenie dla tych, którzy wiązali spore nadzieje z Total Overdose i Boiling Point. **Just Cause łączy w sobie południowoamerykańskie klimaty i olbrzymią swobodę, a do tego szokuje grafiką rodem z dzieła Crytek.**

Żar tropików

A wspomniane widoczki autentycznie zapierają dech w piersiach. **Oprawa jest po prostu prześliczna.** Do tego dodajmy dynamiczny cykl dobowy oraz rozmaite warunki atmosferyczne, a w efekcie otrzymamy grę, w której co krok zatrzymujemy się z rozdziawioną gębą. Słów mi brakuje, by opisać, jak prezentują się najdrobniejsze detale. Tak cudownych chmur, tak porażających zachodów słońca na PC jeszcze nie było. Powtarzam: nie było! I od razu mówię: **nie sugerujcie się screenami, gdyż nawet w połowie nie oddają piękna tej gry.**

A jak z wymaganiami sprzętowymi? Jak na to, co oferuje nam produkt studia Avalanche, nie są może zbyt wygórowane, aczkolwiek na stosunkowo mocnym kompie mogłem tylko pomarzyć o płynnym działaniu przy maksymalnych ustawieniach. Po cichu liczę, że zostanie to jeszcze do czasu premiery zoptymalizowane...

Szykuje się nam najgorętszy hicior tegorocznej jesieni.

Z drugiej strony pamiętać trzeba o **przytłaczającym rozmiarze wykreowanego tu świata.** Oficjalne dane mówią o ponad **tysiącu kilometrów kwadratowych.** Nie wiem, nie mierzyłem, ale tak na oko teren jest 2-3 razy większy niż we wspomnianym San Andreas. I to wszystko bez wczytywania kolejnych sektorów wyspy w trakcie wędrówek! Przelot samolotem wokół całego archipelagu zajmuje średnio 30 minut czasu rzeczywistego (wiem, bo specjalnie sprawdzałem), więc przejazd – po wąskich, krętych drogach tego górzystego terenu – zająłby najpewniej kilka godzin!

Desperado i Bond w jednym

Słówko o fabule. Wcielamy się w Rico Rodrigueza, typa, który ma w sobie coś z Jamesa Bonda i Antonio Banderasa z filmu „Desperado". Rico jest agentem CIA, wysłanym z misją na archipelag zwący się San Esperito. Cel jest jasny – obalić rządy miejscowego dyktatora, niejakiego Salvadora Mendozy.

Rzecz jasna w pojedynkę nic byśmy nie zdziałali. Przede wszystkim możemy liczyć na wsparcie miejscowych rebeliantów. (W trakcie gry wielokrotnie będziemy walczyli z nimi ramię w ramię, wkupując się tym samym w łaski dwóch różnych organizacji.)

Wizytówką Just Cause (poza oprawą, rzecz jasna) są **popisowe akrobacje Rodrigueza.** Rico może wskoczyć na dach kierowanego przez siebie pojazdu, by następnie rzucić się na maskę jadącego tuż obok. Może też doczepić się za pomocą specjalnego haka do jakiegoś samochodu, otworzyć spadochron i podziwiać okolicę z lotu ptaka. Mało tego, nic nie stoi na przeszkodzie, by wyskoczyć z lecącego samolotu i złapać się skrzydła, a następnie... ponownie usiąść za sterami.

Dzięki takim kaskaderskim wyczynom realizm gry pada na pysk, ale za to znacznie zwyżkuje widowiskowość. W Just Cause jest jak w filmach traktujących o przygodach Jamesa Bonda – nieraz absurdalnie, ale zawsze piekielnie efektownie.

San Andreas ma w końcu godnego rywala!

Wolność i swoboda

Poza głównym wątkiem opowieści (misje, które przyjdzie nam wykonać w jego ramach, są zdecydowanie najdłuższe i najbardziej złożone) mamy całe spektrum możliwości dodatkowych. Są przede wszystkim „questy", dzięki którym partyzanci przejmują kontrolę nad danym terytorium (z początku są to niewielkie wioski, później nawet większe miasteczka). To zaś przekłada się na specjalne punkty prestiżu i inne korzyści (przychylność ruchu oporu, lepsze uzbrojenie, dodatkowe kryjówki etc.). Samo przejmowanie rozmaitych placówek przypomina nieco wojny gangów z San Andreas (choć tu jest to o wiele sensowniej pomyślane i daleko bardziej złożone).

Jakby tego było mało, wiele postaci niezależnych oferuje dodatkowe, dość proste zlecenia. Jest tego w bród, co więcej, zadania te są przydzielane przez program losowo. Do tego dochodzą ukryte paczki, bonusy, wyścigi czy odblokowywanie kolejnych kryjówek, w których można uzupełnić zapasy amunicji, podleczyć nadszarpnięte zdrowie, przechować co cenniejsze bryczki i rzecz jasna zapisać stan gry.

A wszystko to jest tak fantastycznie zaprojektowane, że w zasadzie jedyna dostrzegalna w tej grze liniowość dotyczy misji z wątku głównego, gdyż tylko je musimy zaliczać w ściśle określonej kolejności. (Ale już to, jak wykonamy poszczególne zadania, zależy tylko i wyłącznie od nas!). A poza tym? Poza tym **możesz wszystko, oczywiście w granicach zdrowego rozsądku**. Możesz iść, gdzie chcesz, przyjmować zlecenia od rozmaitych osób, kraść pojazdy, brać udział w wyścigach, pływać, skakać na spadochronie, przecinać fale dziobem łodzi motorowej, mknąć przez zarośla na motorze lub latać samolotem.

Co może poprawią...

Słów parę o wadach, które w trakcie kilku dni testów udało mi się wyłapać. Na początek przedstawię te, które – miejmy nadzieję – zostaną poprawione do czasu premiery. A więc po kolei.

Na początek **technikalia**. Czasem pojawiały się drobne błędy w wyświetlaniu niektórych tekstur i cieni. Sytuacja taka miała miejsce sporadycznie, raptem kilka razy, w dodatku przede wszystkim wtedy, gdy program był uruchamiany w maksymalnych ustawieniach. Niewykluczone zresztą, że wina takiego stanu rzeczy tkwi w nieodpowiednich sterownikach, które do czasu premiery gry zostaną odpowiednio zaktualizowane.

Kolejna rzecz – **model zniszczeń pojazdów**. Teoretycznie jest, jednak widzimy go jedynie w przypadku ostrzału. Kule niszczą szyby, karoserię, opony (co ciekawe, na samych felgach też da radę jechać, ale ucieczka przed pościgiem jest w zasadzie niemożliwa). Gdy zaś przy maksymalnej prędkości walniemy w litą skałę, auto wyjdzie z tego bez najmniejszej nawet rysy.

Swoją drogą, ogólnie samochody, które poruszają się po drogach San Esperito, choć z wyglądu to rozklekotane landary, są równie odporne na ostrzał jak wojskowe transportery. W sumie ma to nawet sens, bo gdy w pościg za nami rusza cała kawalkada, a przed nami kilka kilometrów wąskiej, krętej drogi, bardzo przydaje się taki pancerny rzęch.

Jeśli chodzi o fizykę jazdy samochodami, nie mam zastrzeżeń. Przydałoby się za to **dopracować model sterowania motorami**. W GTA jazda

Nie mogliście zapakować prezentu w mniejsze pudło?

Nawet w takich momentach nie można się całkiem zrelaksować.

Tak to jest, jak się kradzioną lotniczą benzynę do baku leje...

Na przejściu dla pieszych należy zachować szczególną ostrożność i zredukować prędkość do 120 km/h.

Obiecałem mamie, że na wakacjach nie będę się puszczał!

jednośladami była po prostu bajecznie prosta, tu zaś po lekkim naciśnięciu klawisza skrętu przy dużej prędkości można wypaść z trasy.

Na marginesie dodam, że dla odmiany sterowanie maszynami latającymi to kwintesencja prostoty. O ile w San Andreas nauka pilotażu była długa i mozolna, tak tutaj wystarczą raptem 2 minuty, by okiełznać każdy samolot bądź śmigłowiec i z żółtodzioba przeistoczyć się w asa przestworzy.

...a czego już raczej nie

Teraz krótko o detalach, które najpewniej pozostaną niezmienione w finalnej wersji. Choćby ścigała nas setka rozwścieczonych wrogów, kilkanaście samochodów plus dwa helikoptery (w późniejszych misjach to standard), wystarczy, że wykonamy założenia aktualnego zlecenia (np. zabicie ważnej osobistości), by automatycznie misja zakończyła się sukcesem, my zaś jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zostajemy przeniesieni w bezpieczne miejsce. (Nie zawsze tak jest, ale w większości przypadków działa właśnie taki schemat.)

Inna sprawa, że o ile z początku gra jest prosta, tak niektóre z późniejszych misji są naprawdę złożone i stosunkowo trudne, tak więc nie ma co liczyć na sukces bez wielokrotnych prób, podejść, rozplanowania kolejnych kroków i dokładnego rozpoznania terenu (większość zadań da się ukończyć na kilka sposobów, chociażby ze względu na otwartość świata). Gdybyśmy więc po przykładowo 40 minutach zaciętej walki z przeważającymi siłami wroga i wykonaniu zadania musieli się jeszcze później z placu boju ulotnić, gra mogłaby się okazać niepotrzebnie frustrująca.

Pamiętać również należy, że **w trakcie misji nie ma możliwości zapisu gry.** Jest jednak system checkpointów. Save'a można zrobić dopiero po zakończeniu zadania lub we wspomnianych wcześniej kryjówkach rozrzuconych po całym terenie.

Na koniec rzecz niejako oczywista, gdyż wynikająca z realiów przedstawionego tu świata, tym niemniej warta odnotowania. Chodzi mianowicie o miasta, a konkretnie stopień ich złożoności. Niestety nie umywają się one do tych z GTA. Tu największa aglomeracja swymi rozmiarami przypomina Staunton Island z trzeciej części dzieła Rockstar Games (czyli centralną wyspę).

Jeśli nawet przesadziłem, to niewiele. Na domiar złego wszystkie ulice przecinają się pod kątem prostym. Jeśli więc lubisz w tego typu grach prawdziwą betonową dżunglę z przyzwoicie zapętlonym labiryntem dróg, lepiej o Just Cause szybko zapomnij. Tutaj bowiem jakieś 95% terenu to prawdziwa dżungla lub złociste plaże. I możesz być pewny jednego – niemal każda wąska, zaniedbana szosa zaprowadzi cię do kolejnej małej wioski, bliźniaczo podobnej do poprzednich...

Tu możesz wszystko, oczywiście w granicach zdrowego rozsądku.

Podsumowanko

Wiecie, co mnie w tym wszystkim najbardziej cieszy? To, że **San Andreas ma w końcu godnego rywala.** Just Cause oczywiście nie zagrozi pozycji lidera. Na korzyść dzieła Rockstar przemawia marka i miłość (nierzadko ślepa, jak to z nią często bywa) milionów fanów na całym świecie. Just Cause nie jest też w moim odczuciu lepsze od GTA:SA, chociażby pod względem oferowanych możliwości czy grywalności (aczkolwiek to już subiektywna opinia).

Tym niemniej, jeśli znudziły ci się kolejne wariacje na temat porachunków gangów w wielkim mieście i chciałbyś w końcu spróbować czegoś innego, wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że Just Cause będzie po temu najlepszą okazją. **Ta gra da ci to, czego nie dał Boiling Point i Total Overdose.** I znacznie, znacznie więcej. **[CDA]**

Eeee... nudy... nic się nie dzieje...

El Mariachi?

Zaśpiewamy dla Twojego chłopaka, brata i koleżanki z wakacji.

BOB SINCLAR

KOD	UTWÓR
9358	Bob Sinclar – World, Hold On – Children Of The Sky
1769	Bob Sinclar feat. Gary Nesta Pine – Love Generation

KATE RYAN

KOD	UTWÓR
9368	Kate Ryan – Je T'adore (Eurovision Mix)
1819	Kate Ryan – Desenchantee
1829	Kate Ryan – Only If I
1839	Kate Ryan – Goodbye
1849	Kate Ryan – La promesse

DANZEL

KOD	UTWÓR
9348	Danzel vs.D F.R.A.N.K – My Arms Keep Missing You
1779	Danzel – Pump It Up
1789	Danzel – You Are All Of That
1799	Danzel – Happy Days
1809	Danzel – Money

Teraz w usłudze Granie na Czekanie największe gwiazdy śpiewają tym, którzy do Ciebie zadzwonią. Wybierz hit zamiast nudnego biiip!

magic RECORDS

Ustaw utwór dla wszystkich. SMS o treści KOD * (oddzielone spacją) na numer 333, np. 9358 *

Ustaw utwór dla wybranej osoby. SMS o treści KOD NUMER (oddzielone spacją) na numer 333, np. 9358 602602620

Cena za ściągnięcie utworu: 2,5 zł z VAT. Opłata za wysłanie SMS-a na numer 333 zgodna z użytkowaną taryfą. Szczegóły w cenniku i regulaminie usługi.

Usługę mogą ustawić Klienci Tak Tak, Era i Heyah.

tak tak

www.granienaczekanie.pl

PIFPAF.pl	Score	Deaths	Latency
GRANDma	15	6	46
BloodyGrandPa	13	4	20

GRANDma : Sa fajne procki do wyjecia, trzeba tylko rozwalic paru gosci.
BloodyGrandPa : mielismy juz z tym skonczyc
GRANDma : Nie mowie o tym, Allegro organizuje zawody w CS-a,
BloodyGrandPa : aaa, OK... chociaz sam nie wiem...
GRANDma : strasznie zramolales na stare lata, to bedzie prosta robota,
BloodyGrandPa : a co to za sprzet?
GRANDma : najnowsze procki od AMD i wypasione plyty MSI
BloodyGrandPa : dobra, dobra pogadam z Kaziem i ekipa
GRANDma : tylko nie Kazio, to straszny cziter, zaraz nas zbanuja
BloodyGrandPa : powiem mu, zeby wyluzował z czitowaniem

ALLEGRA
WWW.ALLEGRO.PL/ALLEGRA

Weź udział w **I Mistrzostwach Allegro** w grach komputerow
Allegra 2006. Skrzyknij znajomych i zgarnij sprzęt kompute
AMD o wartości 20 tysięcy złotych. Zapisy i informacje na s
http://www.allegro.pl/allegra. Masz czas do 30 września, i
klanów jest ograniczona! Aby wziąć udział w zawodach musis
zarejestrowanym użytkownikiem Allegro.pl i mieć pełną aktywację
Udział w mistrzostwach jest bezpłatny.
Stań do walki, nie pozwól wyrwać sobie tych nagród!

Allegro.pl AMD PIFPAF.PL Twoje Serwery Multiplayer CD-ACTION www.cdaction.com.pl COUNTER-STRIKE.PL

AMD, logo AMD Strzałka oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro

JUŻ WE WRZEŚNIU W SKLEPACH

NAJNOWSZA PRODUKCJA TWÓRCÓW CHROME I XPAND RALLY

CALL OF JUAREZ

Przenieś się w brutalne czasy Dzikiego Zachodu na pogranicze USA i Meksyku. Zmierz się z przeznaczeniem jako uciekający Billy i wymierzaj sprawiedliwość ołowiem jako ścigający Ray.

- Stań do pojedynków w samo południe i udowodnij kto jest najszybszy
- Wykorzystaj bicz i łuk, aby walczyć z ukrycia kiedy wróg ma przewagę
- Podpalaj przeciwników i budynki dzięki pierwszej pełnej symulacji ognia
- Przedzieraj się przez Dziki Zachód pełen bezwzględnych zabójców, skorumpowanych szeryfów, meksykańskich bandytów i wrogo nastawionych Indian
- Przeżyj tę historię jako ścigana zwierzyna i bezwzględny myśliwy
- Zmierz się w spektakularnym multiplayerze, odwzorowującym najsłynniejsze rabunki i strzelaniny Dzikiego Zachodu

PC DVD-ROM SOFTWARE

The way it's meant to be played NVIDIA

WWW.CALLOFJUAREZ.COM

Call of Juarez © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone

79,90

techland
www.techland.pl

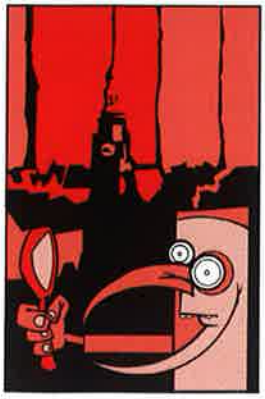
Arcade/TPP.....3	Przygodowa.....1
Ekonomiczne....1	RPG.....2
FPS.....2	RTS/strategia....2
Polonizacja.....6 (!)	Sim/symulator..2

STATYSTYKA:
ZRECENZOWANO 19 GIER

GAME WALKER

19 gierek (choć sporo wśród nich polonizacji) jak na środek sezonu ogórkowego to najgorszy wynik nie jest. Ale taki czas, i nic się na to nie poradzi... A w redakcji? Nadal urlopy i do tego jeszcze spora część ekipy wyrwała się na targi gier do Lipska, na nas zwalając całą pracę (i nie dostarczając felietonów na czas)... Taaa... A wy? Jeszcze pamiętacie, że mieliście wakacje? :P

Autor: Błażej Wiśniewski



Chociaż wie, że będzie musiał wystąpić w stroju kąpielowym, władca mrocznego R'lyeh, wielki Cthulhu, postanowił zgłosić swoją kandydaturę do programu "Łabędziem być".

Age of Pirates: Opowieści z Karaibów

Gatunek:	RPG/akcja
Podobne do:	Sea Dogs, serii Port Royale, Sid Meier's Pirates!
Wymagania:	Win 98/2K/ME/XP, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
Ocena:	6+
Strona w CDA:	082

Od Huta: Dziwna sprawa z tymi grami pirackimi – jak już jakaś powstanie, trzeba liczyć się z tym, że wkrótce potem ukaże się ona po raz kolejny z nieco zmienioną grafiką i podmienionym tytułem (patrz np. Port Royale i Tortuga). Age of Pirates to już trzecia opracowana przez studio Akella wersja gry Sea Dogs, która ma zarówno wszystkie zalety (swoboda rozgrywki, bogactwo opcji), jak i wady (wysoki poziom trudności, brak konkretnego scenariusza) poprzedniczki. Można pograć...

Czarny Iwan: Nie wiem jak towarzysz eld, ale mnie się wydaje, że to niestosowne.

eld: To zależy, towariszcz Iwan. Akkela to nasi bracia ze Wschodu, ale zamiast cytować Lenina, to oni gry o piratach robią. Nóż w plecy ojczyźnie wbijają niczym te Polaczki emigrujące do Irlandii.

Mac Abra: Cóż, *Cl* piraci przy tych drugich, co są w numerze, to i tak mistrzostwo świata.

Allor: Jaka reprezentacja, takie mistrzostwa, towariszcze...

CormaC: Jaki kraj, taka reprezentacja...

Qn`ik: I ta ruda jest ładniejsza od Deppa.

Smuggler: Nooo, chociaż cerę ma brzydszą. :)

gem: Nowe to samo co zwykle.

Air Conflicts

Od Pepina: Najprzyjemniejsza w odbiorze słaba gierka, jaką dotąd recenzowałem. A w ogóle to są samoloty w realiach II wojny. Strzelanina.

Smuggler: Całkiem smakowicie wygląda jak na budżetówkę.

Qn`ik: Niczym tandetny, brzydki komiks. Gra bardzo słaba, o klasę gorsza choćby od Combat Wings, którego daliśmy w poprzednim numerze. Dla mnie ocena zawyżona o co najmniej półtora punktu.

Allor: Kaszanka. Ale kaszanka zasmażona albo z grilla – mniam, palce lizać!

Mac Abra: Czemu nie, spróbować można.

eld: Wolę kebaba, towarzyszu.

Czarny Iwan: Wolę flaczki.

Hut: Flaczki? To tak jak Predator.

Gatunek:	strzelanina
Podobne do:	Blazing Angels: Squadrons of WWII.
Wymagania:	Win 98/2K/ME/XP + włączony komputer
Ocena:	5+
Demo:	DVD 08/06
Strona w CDA:	076

Battle of BritainII: Wings of Victory

Od Pepina: Kiepska grafika, mało intuicyjne sterowanie, babole i notoryczne zwisy... Nie wygląda to dobrze. Nawet gdyby solidnie nad nią popracować, byłaby to najwyżej gra przeciętna. Nie sądzę, by komuś, kto ma Ił-2 Sturmovika, opłacało się wydawać na nią forsę.

Smuggler: U mnie się tam jakoś specjalnie nie wieszało... ale co do reszty, to prawdę mówi.

Czarny Iwan: Wódki mu dać!

Mac Abra: Grafika to jak podróż w czasie do 1999.

eld: Była kiedyś taka gra, Battle of Britain: Their Finest Hours. Wieki całe temu, jeszcze za czasów III RP. Co nie zmienia faktu, że Their Finest Hours wymiatało.

Qn`ik: Tytuł niczym z różowego filmu...

Allor: Tak jak cała masa innych świetnych gier Lucasa... To se ne vrati...

Hut: Kto wie... Lucas rusza do ofensywy i – podobno – stare, dobre czasy mają se „vratit".

gem: TIE Fighter 2?

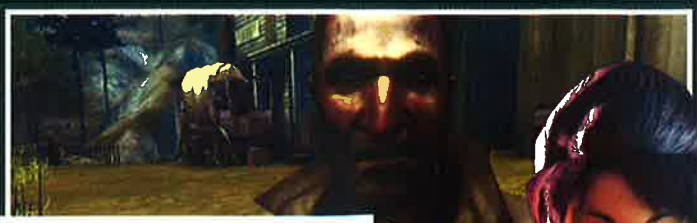
Smuggler: „Starsza nadzieja". Albo nie – „Nadzieja starszych". O przygodach dziadka Obi-Wana.

Gatunek:	symulator
Podobne do:	European Air War, Rowan's Battle of Britain
Wymagania:	Win 98/2K/ME/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	5
Strona w CDA:	098

Call of Juarez

Od Qn`ika: Kawał przyzwoitej, choć bardzo nierównej gry. Rewelacyjna grywalność połowy poziomów jest umniejszana przez mierność reszty i usterki techniczne. Tym niemniej to najlepszy jak do tej pory FPS na Dzikim Zachodzie.

eld: Pewnie dlatego, że dopiero (zdaje się) drugi. Jednakowoż to nie coltem, lecz szablą będziemy wyrąbywać granice IV RP, towarzysze!!!
Czarny Iwan: Co z tego, że gra OK, skoro zwyczajnie się sypie! Grrr!
Mac Abra: Not bad, not bad. Grało mi się lepiej niż w Chrome'a.
Smuggler: Gdyby wywalić etapy z tym dzieciakiem, to byłoby naprawdę dobrze...
Allor: No i można by się skupić na zmniejszaniu populacji niewiernych Biblią i coltami – po kiego to skradanie!
Hut: Żeby można było więcej napisać na pudełku...
gem: Tak czy inaczej: nadspodziewanie dobra. Sami zdecydujcie, czy to dobrze, czy źle...



Gatunek:	FPS/skradanka
Podobne do:	w sumie to do niczego
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7+
Demo:	DVD 09/06
Strona w CDA:	068

CivCity: Rome

Od Huta: Dwie bardzo solidne marki, studia z ogromnym doświadczeniem (i sukcesami) w produkcji gier strategicznych, na bazie dwóch klasycznych tytułów (Civilization i Caesar III) stworzyły przeciętniaka. I jak tu wierzyć solidnym markom?

Mac Abra: Czyli mówiąc mętnie, mamy tu przypadek działania – ekhem – antysynergicznego. To z pozdrowieniami dla tych, którzy uważają, że stosujemy w CDA ziomalski język. Oraz dla tych, którzy uważają, że szpanujemy mądrymi słowami.
Smuggler: Tłumaczenie na polski. *Synergia* to jest wtedy, gdy 2 + 2 = 5 (np. w lekach – dwa składniki w jednej tabletce działają w sumie mocniej, niż gdyby zażyć je osobno; w matematyce raczej się to nie zdarza. Albo gdy np. kilku słabych piłkarzy tworzy świetną, zgraną drużynę, która wygrywa z silniejszymi. W Polsce obecnie się nie zdarza... ;/).
Allor: Bo Polska to taki przykład antysynergii – tu 2+2 to w najlepszym wypadku 3, choć cieszyć się należy, gdy będzie to chociaż 1...
Qn`ik: Polska trzyma się twardo reguł matematycznych. Niektórzy piłkarze są po prostu minusowi.
gem: Panowie, leżących się nie kopie. I dajmy już im odpoczywać w pokoju, co?
CormaC: Chyba w twoim, bo ja ich do swojego nie wpuszczę.

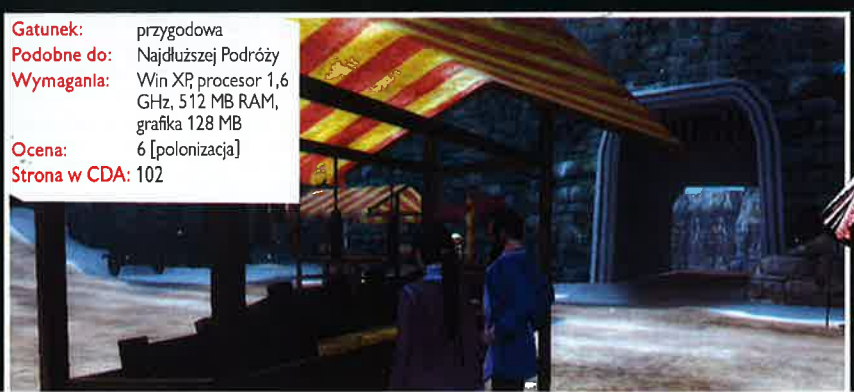
Gatunek:	strategia/ekonomiczna
Podobne do:	Caesar III
Wymagania:	Win 2K /XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	6
Strona w CDA:	086

Dreamfall

Od EGM: Tak to jest, jak większość kasy przeznaczonej na polonizację przeznacza się (zapewne) na honoraria dla gwiazd ekranu, które na dodatek niespecjalnie się przyłożyły do roboty. Dlatego tłumaczy zatrudniono zapewne już „budżetowych", a na redakcję/korektę tekstu w ogóle nie starczyło – efektem jest sporo małych, ale jednak wnerwiających potknięć. Ale żeby nie być nieobiektywnym – tłumaczenie ogólnie jest OK. Tyle że wiecie, iż wystarczy do dużego, pysznego dania wrzucić małego, zdechłego karalucha, by jedzącego od razu odrzuciło...

Mac Abra: Bierzcie jednak poprawkę na to, że EGM ma wyczulone „tłumaczckie" ucho i pewnie 80% z was owych potknięć tłumaczy nie wyłapie. Mnie tam, prawdę powiedziawszy, głośniej zgrzytnęło w uszach raz czy dwa i ogólnie w graniu nie przeszkadzało. A lektorki? No, wybitnych kreacji na pewno nie stworzyły, fakt. Ale znów – mnie to nie przeszkadzało.
Allor: Mac coś ostatnio zbyt konformistyczny jest... Walczyć o lepszą Rzeczpospolitą nie chce, na bylejakość przyzwolenie daje... A fe.
CormaC: Liberał, tfu!
gem: I burżuj!
Mac Abra: ...A ty masz większą! A w ogóle, to jak patrzę na polskich polityków, to dochodzę do wniosku, że wysokie wymagania spełnia tylko... Giertych (a i on tylko dosłownie), zaś reszta może takie wymagania co najwyżej uznać za „wściekły atak na ich partię".

Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	Najdłuższej Podróży
Wymagania:	Win XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	6 [polonizacja]
Strona w CDA:	102



Półnagie ogórki!

Na fali modnej walki o moralność, zdrowie psychiczne nieletnich i własną popularność dostało się ostatnio grze-horrorowi Dead Rising. Nie zgadniecie za co. Bo nie była to ani krew, ani latające na wszystkie strony – za przeproszeniem – członki, ani język, ani alkohol. OK, jest to gra brutalna, ale też została sklasyfikowana w Stanach jako Mature 17+. Ostatni skandal wywołało jednak zupełnie co innego. Otóż w jednym ze sklepów bohater może założyć na siebie koszulkę z czarno-białym wizerunkiem kobiety topless. Tego już było niektórym obrońcom moralności za wiele: jak to, nagie piersi w grze dla nieletnich morderców zombiaków? I to na koszulce!? Basta!!!

Ja wiem, że sezon ogórkowy w pełni i różne bzdury na kolumny z newsami trafiają, ale wydawało mi się, że nawet absurd ma jakieś granice... Cóż, myliłem się. No chyba że ktoś będzie mi w stanie wytłumaczyć, co takiego złego w umyśle zdrowego, 17-letniego gracza wywołuje widok kobiety topless na wirtualnej koszulce. Chociaż... skoro golizna automatycznie oznacza 18+, a dowolnie duże pokłady brutalności to co najwyżej 17... Nie mówcie mi tylko, że żyjemy w cywilizacji przedkładającej piękno i życie nad śmierć i zniszczenie...

Allor

RETRO-ACTION CDA 12/98

Numer (90 000 nakładu) zawiera standardowe 124 strony, 2 CD i kosztuje okrągłe 14,99 zł. Na CD daliśmy GT Racing'97, 4 programy użytkowe oraz m.in. demo gry Pył, reklamowanej na okładce jako polski Quake. Kto dziś pamięta tę produkcję?

W zapowiedziach 8 gier (w tym takie hiciory jak Homeworld, X-Wing Alliance czy Descent 3) oraz... coś w rodzaju Encyklopedii Star Wars.

Newsy... Lada dzień pojawi się wyczekiwany od dawna Command & Conquer 2. Uwaga, okazja, można już kupić 14-calowy monitor LCD za jedyne 700 $. No chyba że wolicie idealnie płaski monitor CRT (maks. 1800 x 1448) za jakieś 10 000 zł.

Gracze klną, bo ponoć Quake 3 będzie chodził tylko na maszynach wyposażonych w dwa pracujące równocześnie procesory (na szczęście ktoś bystry przyłożył Carmackowi... zimny kompres na rozpaloną głowę i koleś się z tego szybko wycofał). Eidos kupił studio Crystal Dynamics (Gex, Legacy of Kain) za blisko 50 mln $, ale to była dla niego pestka, bo wtedy był u szczytu powodzenia. Kto by pomyślał, że za 8 lat nie będzie stać chłopaków, by postawić swe stoisko na targach E3. W sklepach pojawiła się gra Parasite Eve (patrz: Kompendium Grozy). Knights and Merchants (recenzowany w tym samym numerze) sprzedaje się na polskim rynku rewelacyjnie. Zeszło aż 8 000 sztuk w ciągu kilku tygodni. Łał. Padła słynna w swoim czasie firma Sir-Tech (twórcy Jagged Alliance i nie tylko). A teraz uważajcie :) – wszystko wskazuje na to, że gra Prey nie ukaże się w zapowiadanym terminie, bo sypie się pracujący nad nią zespół programistów. Opóźnia się też (bez podania powodów) premiera HoM&M 3... oraz Jagged Alliance 2. Zapowiadana jest konwersja Resident Evil 2 oraz następca Pentiuma II, taktowany (weźcie głęęęboki oddech) zegarem 1 GHz!!! Ale póki co Intel wypuszcza PII z zegarem 450 MHz. (A kto miał PII-333, czuł się jak panisko...)

Recenzji aż 25, a że to święta, to pojawiło się tam kilka naprawdę godnych uwagi tytułów – bo i SiN (z obleśną Elexis, którą jednak ludzie się wówczas podniecali) – znaczek jakości i 9/10, Caesar 3 (9/10), kultowe dla samochodziarzy (niektórych) Grand Prix Legends (znaczek, 9/10), Populous (wielka, acz zapomniana gra: znaczek, 9/10), People's General (łabędzi śpiew turowych strategii, jak się okazało) także zasłużyło na znaczek i dziewiątkę. NHL'99 „tylko" na 9. Shogo (daliśmy to na CD po paru latach) ma i znaczek, i dziewiątkę. To samo Heretic II (j/w), bardzo popularny wówczas cykl. Ufff, spora dawka znaczków i wysokich ocen, teraz już tacy hojni nie jesteśmy... Bo i tylu dobrych gier nie ma.

Dalej są jeszcze Tipsy (aż dwie strony), Królestwo Chaosu, tekst o MUD-ach, Scena Komputerowa, Na Luzie, doroczna ankieta, Pomocna Dłoń, wywiad z twórcami gry Nightlong, kilka stron o użytkach, testy sprzętu (taki Matrox w Quake, 800 x 600, wyciągał 25 klatek, konkurencyjny i o połowę droższy Diamon Viper V550 aż 40 – standardowa karta graficzna z okolic '94 mogła wyświetlić z 8-9), no i Action Redaction. Lista przebojów poszła do diabła – i już nie wróciła. :)

Fate

Gatunek:	hack'n'slash
Podobne do:	Diablo
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	6+
Strona w CDA:	073

Od Colidora: Przy porównaniu z Diablo może i traci nieco na jakości, ale brana jako osobny produkt, na dodatek zrobiony przez niewielką grupę ludzi – powinna być traktowana z szacunkiem. Przyjemna rzeźnia i farming – czegóż chcieć więcej? Szczególnie jak na WoW-a nie ma się kasy, a Diablo się odrobinkę przejadł...

Smuggler: No dobra, ale ileż można grać w Diablo?! Toż nawet eldowi się WoW znudził zaledwie po półtora roku... :)
eld: Nie tyle znudził, ile dobiła mnie głupota Blizzarda. Oni sprawiają wrażenie, jakby nie wiedzieli, co robi koleś siedzący obok. Są jak polska reprezentacja – banda buraków ciągnąca wózek każdy w swoją stronę.
Czarny Iwan: Zazwyczaj ciągną ten wózek w stronę bramki przeciwnika, tyle że ktoś im kółeczka ukradł!
Allor: eld najzwyczajniej w świecie nieszczęśliwie się zakochał, a jak zauroczenie minęło, przerodziło się w nienawiść. Tak to już przy bezkrytycznym podejściu bywa...
Hut: I w miłości też... ;-(
CormaC: Uuuu, srogie. Ale prawdziwe...
Alkohochlik: ...a eld jezd nadal gupi. :)
Qn`ik: Napijmy się.
gem: Do dna. Do spodu.

Pepin Krootko

Edytowanie tekstu

Pisząc niniejszy tekst, posługuję się popularnym edytorem tekstu, posiadającym pewne cenne udogodnienie. Mowa tu oczywiście o opcji wyłapywania i podkreślania błędów i literówek, błogosławieństwie licealistów pocących się nad wypracowaniem, studentów tworzących prace magisterskie oraz leniwych redaktorów prasowych.

Sęk w tym, iż udogodnienie to bywa wysoce zawodne, przez co lepiej traktować je ze sporą dozą nieufności i nie wyłączać pochopnie samodzielnego myślenia. Pamiętam, jak jedna z pierwszych wersji mojego ulubionego edytora tekstu podkreślała nagminnie słowo „pyta", najwyraźniej mając je za wyraz niecenzuralny. Były to wszakże pierwsze kroki znanego producenta oprogramowania na polskim rynku, toteż mogłem wybaczyć mu takie drobne potknięcia. Niestety czas mija, zaś firma mimo poczynienia widocznych postępów nadal wykazuje potężną niekonsekwencję.

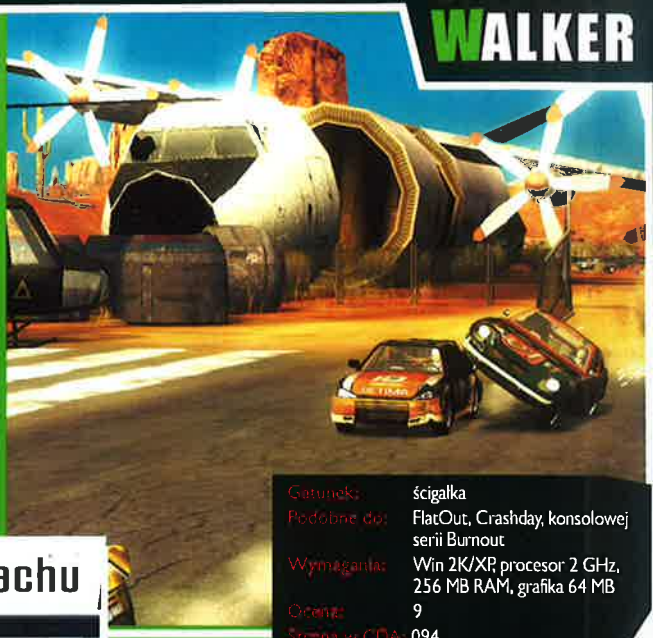
Dlaczego słowo „punktor", którego autorzy polskiej wersji programu używają nagminnie, objaśniając różne zagadnienia w oknie pomocy, uznawane jest za nieprawidłowe, gdy ja osobiście posłużę się nim w tekście? Inny ciekawy przykład biegłości językowej to występujący w elektronicznej instrukcji zwrot „edytowanie tekstu". Może to i poprawna forma, głowy nie dam, należałoby spytać profesora Bralczyka. Powiedzcie jednak sami, czy „edycja" nie brzmi ładniej i naturalniej? Może im chodziło o randkę z Edytą albo zapędzenie wyżej wspomnianej damy do pracy z tekstem? Czort wie, co ma oznaczać to „edytowanie"...

Ale to jeszcze nic przy prawdziwym dwujęzycznym mistrzostwie świata, na które natrafiłem przekopując się przez dziesiątki rozwijanych menu. „Open łącze" – oto istny Mount Everest polszczyzny, o którą tak skrzętnie dba moduł sprawdzania pisowni. Czyż przed wypuszczeniem na rynek polskiej wersji programu nie można było posłużyć się własnym wynalazkiem? Już wiesz, o jakiej aplikacji mówię? Nie? A spróbuj no tylko, nieokrzesany oszołomie, napisać wyraz „Word" z małej litery – program najpewniej od razu ci to wytknie i poprawi. Cóż za brak szacunku, ignorancie!

FlatOut 2

Od Huta: Czaaaaad! FlatOut 2 to (potwierdzone przez Allora i Qn`ika) najlepsza ścigałka na PC. Ma świetnie wyważony model jazdy, fantastyczną oprawę graficzną, z którą niemal bezbłędnie komponuje się wyjątkowy model fizyki oraz kraksy, jakich na PC nie oferuje żadna inna samochodówka. Fantastyczna gra!

Czarny Iwan: Ajaj, kraksy! Twarz wbita w deskę rozdzielczą, jelita okręcone wokół kierownicy. Po prostu miód!
eld: Mam nadzieję, że towarzysz minister Ziobro wkrótce będzie odbierał prawo jazdy wszystkim grającym w ścigałki. Od gier to tylko krok w kierunku kieliszka, a alkohol to śmierć na drodze!!!
Mac Abra: Dziwna sprawa, bo ja jakoś entuzjazmu, który aż kipi w Hucie, do owej gry w sobie wzbudzić nie mogłem. Najwyraźniej nie czuję tego bluesa. Było fajnie... i tylko fajnie. Dla mnie raczej 7-7+.
CormaC: Gra, w której pojawia się utwór Megadeth, nie może być zła. Zespół Mustaine'a to nie Metallica (serdeczne pozdrowienia dla jej fanów, zwłaszcza tych zaślepionych – bomby i pogróżki przyjmuję w piątki) – nie sprzedaje się każdemu. :)
Allor: A ja tam się od dywagacji odetnę (ciach), za to potwierdzę słowa Huta: lepszej ścigałki (co należy rozumieć jako: „zręcznościowej samochodówki") na PC nie ma!
Qn`Ik: To dodam jeszcze, że bardziej popapranej samochodówki też nigdy nie było. Destruction Derby przy nowym FlatOucie to grzeczna zabawa.
gem: 3ś: świetna śFińska ścigałka.



Gatunek:	ścigałka
Podobne do:	FlatOut, Crashday, konsolowej serii Burnout
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	9
Strona w CDA:	094

Galactic Civilizations II: Władcy Strachu

Gatunek:	kosmiczne 4X
Podobne do:	poprzedniego GalCiv
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7 [polonizacja]
Strona w CDA:	104

Od Allora: Tak sobie przetłumaczona instrukcja, skaszaniony plakat z „drzewkiem technologicznym", ale samą grę przełożono poprawnie, ba, w wielu miejscach nawet z jajem! Moja rada: grę kupić i się nią cieszyć, a instrukcję o...puścić.

Mac Abra: Zgrzyta, zgrzyta, ale jedzie... a to najważniejsze. A zgrzyty, choć dokuczliwe, w samej jeździe nie przeszkadzają.
Czarny Iwan: Z jajem to żurek, mości Allorze.
eld: Albo barszcz ukraiński, towarzyszu.
Alkohochlik: Rzórek żondzi!
Allor: Nieważnie – i żurek, i barszcz bardzo lubię. Władców Strachu również.
Hut: A pomidorowa? Co z pomidorową? Żądamy prominentnego miejsca dla pomidorowej!
Qn`Ik: Nie masz zupy nad grzybową! Grzybowa to potęga!
gem: Rosół potęgą jest i basta!
Smuggler: Wszystkie mogą czosnkowej (prowansalskiej) łyżkę wylizać.

Ghost Recon Advanced Warfighter

Gatunek:	taktyczny FPS
Podobne do:	innych Ghost Reconów
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	7 [polonizacja]
Strona w CDA:	106

Od Allora: Spolszczenie całkiem niezłe, w sam raz na 7. Jest tylko jedno „ale": ze względu na brak polskiej wersji ostatniego patcha multi jest bezużyteczny! Od ponad miesiąca!!!

Smuggler: Zaiste, zagranie z gatunku „bykiem w żołądek" – mowę odbiera.
CormaC: Teraz to się nazywa „z Zidane'a", a nie „z byka". :)
eld: Towarzyszu, raczej „jak Sztajnbach wystawą".
Czarny Iwan: I już pan jest w gazetce opisany jako kartofel, proszę bardzo!
Mac Abra: Mnie tam multi wisi, więc dodam do oceny ze dwa punkty, bo mi tam nic specjalnie nie przeszkadzało w GRAWaniu. :)
gem: Single jest dla lamerów ze słabym refleksem. ;)
Mac Abra: No przeca mówię, że wolę single. Głuchy, czy jak? BTW: za miesiąc same kaszanki będziesz recenzował.
Allor: A ja tak na marginesie dodam, że obecnie jest już dostępny kolejny patch. Do wersji angielskiej rzecz jasna...

MacAbreski

Nasz kRAJ?

Tak sobie człowiek egzystuje, pchając przez kolejne dni swoje taczki, i nawet nie wie gdzie. Do tej pory myślałem, że żyję w Polsce – kraju raczej biednym, ze sporym bezrobociem. Kraju, z którego kto może wieje tam, gdzie jest normalniej – tam, gdzie za minimalną stawkę można żyć (a nie tylko przeżyć), a za przeciętną pensję można czegoś się dorobić. Zaś włączając TV na serwis informacyjny, nie ma się uczucia lekkiego ściskania w dołku pt. *„co ONI znowu, cholera, wymyślą"*. Kraju, który żyje swą pokręconą przeszłością, a święto narodowe (odrodzenia!) obchodzi w klimatach Święta Zmarłych. Gdzie w lecie jest za gorąco, w zimie za zimno, jesienią depresyjnie, a wiosny nie ma ostatnio wcale. Zresztą, co ja wam będę mówił – wy też tu mieszkacie.

Ale okazuje się, że to wszystko halucynacja, zapewne wywołana przez gejów, czyli pedofilów (albo – co gorsza – samego Jurka Owsiaka). Bo prawda jest przecież inna. Bo oto tu jest najniższa inflacja w Europie*, wzrost produkcji o 19%, my czujemy się bezpiecznie(j), stać nas na więcej... itd. Nic, tylko zaprosić Angoli i „Ajryszów", żeby olali swe smutne, biedne, pogrążone w marazmie i narkomanii rodzinne kąty i emigrowali do tego (k)raju na ziemi.

Ja oczywiście rozumiem, że reklama nie sprzedaje produktu, tylko marzenia, i nie po to jest, by pokazywać prawdę, a ją upiększać – ale przepraszam, to trzeba robić umiejętnie, a nie tak słodzić na potęgę i robić pranie mózgu bez namaczania, ale z impetem w głąb(y). A do tego mam niemiłe – za przeproszeniem – asocjacje. Bo coś mi takowe hiperoptymistyczne pienia przypominają... Kiedyś było *„budujemy drugą Polskę"*, teraz *„tworzymy czwartą RP"*. Wtedy i teraz *„Polska rośnie w siłę, a ludziom żyje się dostatniej"*. Kiedyś *„Polak potrafi"*, teraz *„Obywatel IV RP"* (który, nie wiedzieć czemu, nie chce pokazać swej twarzy). Jakby znajome, a niemiłe nutki wracają, tylko zamiast GIERka jest GIERtych. Ciekawe, kiedy się dowiemy, że znów jesteśmy 10 potęgą przemysłową świata. I co będzie, jak się znów okaże, że jednak wcale nie?

** to głównie zasługa polityki pana, który „musi odejść", jak zgodnie twierdzą koalicjanci, bo strasznie kwitnącą gospodarkę Polski rozłożył i prawie nigdy nie miał racji, choć sądził, że miał. Ale, naturalnie, jego osiągnięciami pochwalić się można. W rewanżu obciąży się go naszymi błędami (tzn. że to efekt JEGO polityki). A ciemny naród to kupi, a jakże. Jak zawsze.*

Hard Truck Tycoon

Gatunek:	ekonomiczna (tycoon)
Podobne do:	wszystkich innych tycoonów średniej klasy
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	4+
Strona w CDA:	078

Od Piotra Surmiaka: Bardzo złożona symulacja ekonomiczna, opakowana w grafikę i dźwięk z czasów niemowlęctwa CD-Action. Do tego sterowanie potrafiłoby doprowadzić do furii leniwca albo i mumię Tutenchamona, a w samej grze nie ma niczego, czego wcześniej już by gdzieś nie było.

Mac Abra: Jak mnie już najdzie dzika chęć na „tajkunowanie", to włączę se prehistoryczne Capitalism. Taniej wyjdzie, a i chyba ładniej wygląda niż to coś.
Smuggler: W ogóle zauważyłem ostatnio jakiś dziwny trend do robienia niskobudżetowych tycoonów. Zapewne dlatego, że nie trzeba się wykosztowywać na dobrych grafików, a mechaniczny ekonomiczne (uproszczone!) łatwo przełożyć na algorytmy komputerowe.
Mac Abra: Tja, tylko to coś sprzedają za 60 zł. Za 10-15 mógłbym się zastanowić. Albo jakby na jakimś coverze dali, to bym pograł. Ale za 6 dych...
eld: Albo 6 kebabów.
Allor: Albo 2 super pizze, ewentualnie 2 Far Cry'e z hakiem...
Qn^ik: 60 zł? Ile to będzie w grzybowej?
gem: Zależy, jakie grzyby.

Kozacy II: Bitwa o Europę

Gatunek:	RTS
Podobne do:	Kozacy II: Wojny Napoleońskie, American Conquest: Divided Nation
Wymagania:	procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	6
Strona w CDA:	080

Od Pepina: BoE na szczęście jest samodzielnym dodatkiem, dlatego ktoś, kto nigdy nie grał w Kozaków II, może go sobie kupić i cieszyć się nim naprawdę bardzo długo, tak jak ja świetnie się bawiłem z wersją podstawową. Wątpię jednak, czy obudzi zapał w strategach zaprawionych w poprzednich Wojnach napoleońskich.

eld: Kozacy jakoś nigdy mnie nie podniecali, więc nie sądzę, by bawiła mnie podstawka. To pisałem ja, towarzysz eld.
Smuggler: A Gruzini czy Czerkiesi cię podniecali? :)
Czarny Iwan: Dziękujemy towarzyszu za tę wyczerpującą odpowiedź. A teraz proszę oddać czerwoną książeczkę i udać się do najbliższego wagonu bydlęcego odjeżdżającego w siną dal.
Mac Abra: Przypomnę słynną definicję Kozaków z francuskiej encyklopedii z lat 20. tamtego wieku. *„Wojownicze plemię rosyjskie, rzucają się na wroga z okrzykiem „job twoju mać!"* [w oryginale *„yob twou mat"*], *co oznacza po rosyjsku „Bóg jest z nami!"*.
Allor: Niemal równie dobre jak nasza słynna odporność na trucizny (w końcu w jakiejś tam definicji śmiertelnej dawki alkoholu było, że nie dotyczy Polaków i bodajże Rosjan).
gem: Dorzuciłbym jeszcze Skandynawów i Finczyków z Finlandii choćby...
Mac Abra: No i nie kłamali. Rekord Polski to chyba 10 promili (1%!!!), podczas gdy normalny człowiek przekręca się przy dawce o połowę mniejszej.

E. Siekiera

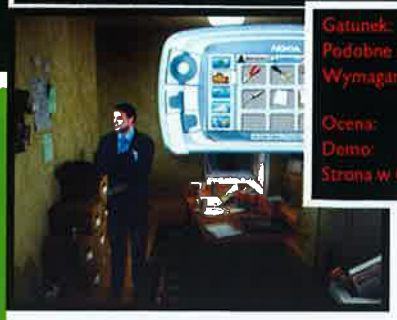
Eclipse

„Rose, matka umierającej Shanon [od kiedy to była umierająca?] *jedyną szansę na uratowanie życia córki widzi w desperackiej wyprawie do Silent Hill, tajemniczej wioski* [jakiej znowu wioski?], *w której mieszka znany uzdrowiciel* [uzdrowiciel? Litości!!!]. *Nie przypuszcza, że w tej mrocznej, wyludnionej wiosce, zamieszkanej przez żywe cienie* (...) [No to jak w końcu – wyludnionej czy zamieszkanej?!?]"

Pewnie i tak nie uwierzycie, ale wam powiem. Ten bełkot to fragment oficjalnego opisu adaptacji Silent Hill na jednym z największych filmowych portali w Polsce. Z litości nie wspomnę na którym, choć w głębi serca uważam, że tak rażącą niekompetencję powinno się piętnować. Czy autor upadł na głowę? Dopadła biedaka amnezja? Chwilowe zaćmienie? A może po prostu pijany był i poszedł na żywioł? Nie wiem i nie bardzo mnie to obchodzi. Fakty są takie, że wiarygodność portalu, który zamieszcza takie brednie, leci na łeb na szyję i ja już na ten przykład nigdy nie zaczerpnę z ich stron żadnej informacji. Podobnych osób będzie zapewne więcej. To jest żenada, panowie. Równie dobrze mogliście poprosić o strzelenie tego krótkiego opisu jednego z miłościwie nam panujących polityków. Poziom kompetencji i znajomości tematu byłby zapewne podobny.

* w nawiasach kwadratowych oczywiście moje wtrącenia.

Law & Order: Criminal Intent



Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	innych przygodówek z tej serii
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7
Demo:	DVD 10/06
Strona w CDA:	084

Od EGM: Po raz kolejny przygodówka na podstawie najwyraźniej kultowego za wielką wodą serialu „Law & Order". Tak jak wszystkie gry z tej serii, bazuje na postaciach wykreowanych w filmie i dowodzi, że praca policjanta z wydziału zabójstw (wbrew pozorom i filmom akcji) nudna jest jak cholera. Fajerwerków graficznych nie oczekujcie, ale łeb nieraz trzeba będzie nieźle wytężyć. Jak lubicie czytać kryminały, to i pograć możecie. Choć prywatnie jednak polecam książki Chandlera, a „Law & Order" można obejrzeć w telewizji...

Smuggler: Skoro już o kryminałach Chandlera, to polecam „Żegnaj laleczko" albo „Wielki sen". I radzę zwrócić uwagę na odzywki głównego bohatera. Boskie wręcz są!
Mac Abra: Próbowałem oglądać „L&O", ale jakoś mnie do siebie nie przekonał. Nie to co druga odsłona „24 godzin".
eld: Grałem w demo. Niezbyt długo. I – jak z każdą przygodówką – odrzuciło mnie.
Allor: Niezbyt długo się zastanawiałem, czy zagrać w demo. I dobrze, nie odrzuciło mnie. Bo... nie zagrałem.
Mac Abra: Nie rozumiem, czemu zawsze udajecie, że nie lubicie przygodówek. Chyba żeby wpienić EGM. :)
Hut: A gdyby to był np. Detektyw Rutkowski: Kryminalne Intencje. To by było, co? Pomysł dla CD-Projektu. ;-)
gem: Albo Zatrzymany Krzysztof R.: Nosił Wilk Razy Kilka...

Prosto w krocze

Czerwony diabeł

Towarzysze! Nie ma litości, będzie o piłce. Transfer Tomka Kuszczaka do Manchesteru United przyjąłem z mieszanymi uczuciami. Mój ulubiony i najlepszy polski bramkarz przechodzi do klubu, którego nie cierpię od zarania dziejów (moich, nie układu). Jednak groza całej sytuacji dotarła do mnie po lekturze prasy. Kuszczak tym transferem zamknął sobie drzwi do kadry na dobre! Nie chodzi o to, że ma być z początku zmiennikiem van der Saara. „Hemoroid"* Dudek też siedzi od dawna na ławce, a w reprezentacji gra. (Na marginesie: dlaczego nie lubię Dudka? Sprawa charakteru. Od przeszło roku tylko biega po polskich mediach i żali się, jaki to niedobry jest Benitez. Kto widział choć jeden mecz Liverpoolu, ten wie, czemu gra Reina. Kto widział skład, ten wie, że Benitez ma 4 bramkarzy i Dudka by z chęcią wypuścił ze składu. Natomiast Kuszczak zastrajkował i zaraz zmienił klub. Mówi też mediom „Przyszedłem do MU grać!". Widzicie subtelną różnicę?) Sedno sprawy tkwi w tym, że Tomek stał się CZERWONY DIABŁEM! Nie dość, że czerwony, to jeszcze diabeł! :) Tak, teraz każdy dumny obywatel IV RP może wstać, uderzyć pięścią w stół i powiedzieć dobitnie: „Czerwonym diabłom mówimy stanowcze i kategoryczne NIE!".

Ale jest też dobra wiadomość. W lidze polskiej nadchodzą lepsze czasy. Dzięki lustracji ligowej szarzyzny oraz przekazaniu klubów w ręce ludzi spoza układu (patrz: Zagłębie Lubin i kilka mniejszych klubików) będzie lepiej. Już niedługo mistrzostwo Polski będzie zdobywać się tak jak za starych, dobrych czasów świetności polskiej piłki:
– Towarzyszu premierze, melduję, że górnicy grożą strajkiem!
– Zadzwonię do PZPN i powiem, że mistrzem ma być Górnik Zabrze.

PS KUBICAAAAAAAAA!!!!11 Więcej na www.myspace.com/tm888
PS 2 Krótki aneks do mojego felietonu, w którym kpiłem z ministra Romka. To było przed amnestią maturalną (czy nie powinna ona obejmować pięć pokoleń wstecz?) oraz wprowadzeniem mundurków (...brunatnych?). Po tym wyczynie mam taką propozycję. Odpalcie sobie DVD z „Misiem" i odszukajcie przygłupa śpiewającego: „Jestem wesoły Romek". Słodkie, prawda?

* – *hemoroidy robią się często od długiego i systematycznego siedzenia na tyłku.*

elo

Neverend

Gatunek:	RPG
Podobne do:	każdego innego RPG
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	3
Strona w CDA:	092

Od elda: Ciężko coś dobrego napisać o Neverend. Gra wygląda koszmarnie, a grywalność jest na podobnym poziomie. Jest z tysiąc innych, lepszych erpegów.

Czarny Iwan: To jak życie, panie dziejku, jak życie.

Smuggler: Jak jest po słowacku (język autorów gry) „kaszanka"?
Mac Abra: Jedyne, co się leciutko – leciutko! – broni w tej grze, to grafika.
Allor: Taaa, na screenach... Bo na żywo to kaszanka jest w każdym calu...
Qn`ik: Sezon ogórkowy, nie ma co. Ale ja np. ogórkową cenię prawie tak wysoko jak grzybową...
gem: Cebulanka y Grzanka, panie Qn`ix.
Qn`ik: Ogemabellaczikcziksie, pójdź w me ramiona!
Mac Abra: Nie ma jak cebulowa z grzankami.
Smuggler: Tak, o ile nie ma pod ręką czosnkowej. Kurczę, chyba w następnym miesiącu podam jej przepis – to jedyna zupa, którą się je rękoma i gryzie (tak!!!). A pyszna, że hej!

Onimusha 3 PL

Gatunek:	akcja/TPP
Podobne do:	Dynasty Warriors 4, Devil May Cry 3
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	5 [polonizacja]
Strona w CDA:	100

Od Siekiery: Polonizacja dosłownie pęcznieje od całej masy drobnych literówek, potknięć i mniej lub bardziej rażących baboli. Do tego ta cena. Na szczęście polonizację w ogóle można olać, gdyż dołączono ją w formie instalowanego oddzielnie patcha.

Czarny Iwan: Nie rozumiem, jak można sprzedawać tak niedopracowany produkt. Od czego są testerzy.
eld: Polscy testerzy zbierają kartofle w Anglii.
Mac Abra: No, w takiej grze wystarczy, żeby polonizacja nie przeszkadzała... i plan minimum został wykonany.
Smuggler: Jakoś ten miesiąc nie był dobry dla polonizatorów. Może z winy upałów w lipcu, gdy tłumaczom i korekcie słoneczko wypalało umiejętności?
Allor: Prędzej truskawki ich wymiotły. Albo runo leśne.
Smuggler: Wymiotły to można mieć po wielu różnych rzeczach.
Hut: No właśnie... Te grzybki to nie były pieczarki...
Qn`ik: Oczywiście, że nie! Pieczarkowa to zupełnie coś innego niż zupa z suszonych prawdziwków...
gem: Tymczasem zaś wciąż jeszcze żywimy się ogórami...
Mac Abra: Mogę dla odmiany zaoferować wam kij i marchewkę. Z naciskiem na kij.

Subiektywnie o tym, co dobre

DOBRA HUTA

Ostatnia Dobra Huta ukazała się dwa numery temu – pisałem wtedy o długonogich urokach lata. W poprzednim miesiącu tak byłem nimi zajęty, że na ten miniaturowy tekścik zabrakło czasu, teraz zaś znowu wracam do tego samego tematu. Przynajmniej w pewnym sensie – znów będzie o dziewczynach, choć tym razem muzykalnych. Dwie płyty, które w czasie kończącego się już niemal lata najczęściej można było usłyszeć w moich słuchawkach, to krążki nagrane przez panie. Pierwszy z nich to album „Allright, still" laski nagrywającej pod pseudonimem Lily Allen. Laska to dobra nazwa dla tej Lily, która łączy z ziomalską zadziornością i dziewczyńskim wdziękiem najnowsze brzmienia miejskiej muzyki rodem z Wysp Bytyjskich. Na jej płycie jest garage, ska, hip-hop i broken beat oraz sympatyczne teksty o codziennym życiu w wielkim mieście. Może i pachnie to troszkę popem, ale jest to pop błyskotliwy i nagrany z pazurem. Polecam! Drugą płytę nagrały już nie laski, a panny – trzy dziewczyny z zespołu The Pippetes. Ich „We Are the Pippetes" to album wyjątkowy – nagrany w 2006 roku, w stylu nawiązującym do tradycji żeńskich zespołów wokalnych z lat sześćdziesiątych. Współczesne teksty zestawione z muzyczną retro stylistyką to mieszanka prawdziwie wybuchowa. Dawno już nie było muzyki, przy której tak dobrze pisałoby mi się recenzje jak przy tych dwóch krążkach.

Monolog miesiąca

– No krzywa*....., krzywa staropolska mama**.... krzywa..... krzywa... krzywa.... krzywa! KRZYWA!! KRZYYY--WAAAAaaaAA!!!!! Nieeeeeee, ja to wszystko chędożę!!! Mam tego, krzrzrzrzrzrzrzrzrzrzrzywa, dość!!! *(huk walącej w biurko pięści)*

Kto to powiedział i kiedy? Eld na dzień dobry? Mac Abra, jak nawalił ekspres do kawy w środku deadline'u? (A nawalił...) Nieeee, to spokojny na co dzień Qn`ik grał w bodaj Path of Neo. A wy mówicie, że ta nasza praca to miód i orzeszki i nie stresuje? Hm.

* – Qn`ik zdaje się mówił to troszku po łacinie (dla niekumatych: zakręt, krzywa = „curva").
** – w oryginale było w nowopolskim

Team **PCF** pracuje obecnie dla **THQ** nad nowym projektem przeznaczonym na **PS3/Xbox360**.
Pilnie poszukujemy osób na następujące stanowiska:

PROGRAMOWANIE:
- **gameplay programmer**
- **engine/renderer programmer**

GRAFIKA:
- **animator**

UWAGA: Praca tylko i wyłącznie na miejscu w Warszawie.
Stawiamy wysokie wymagania, ale jeszcze więcej oferujemy;
CV (plus ewentualnie list motywacyjny) oraz próbki prac prosimy przysyłać na adres jobs@peoplecanfly.com

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

Gatunek:	arcade
Podobne do:	masy innych gier
Wymagania:	Windows 2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	3+
Strona w CDA:	074

Od CormaCa: Gra robiona na kolanie wokół licencji oraz zezwolenia na użycie wizerunku i głosu Deppa. Pomysł na fabułę był niezły, ale cała reszta wzbudza litość. Prostacka, brzydka i nużąca siekanina bez krzty uroku.

Qn`ik: Pograłem chwilę i z ulgą wyłączyłem. Polecam sterowanie klawiaturą – zwłaszcza w momentach, kiedy trzeba kręcić analogową gałką...
Mac Abra: Czyli standard – *„robimy byle co, byle miało tytuł filmu, frajerzy i tak kupią"*.
Smuggler: Los gry „ET" z lat 80. niczego ich nie nauczył...
eld: Los kogo? Enemy Territory? Swoją drogą wbrew temu, co mówi gem, film jest wybitny. Od wieków się tak nie uśmiałem jak na Piratach 2, do tego jest bardzo dobrze zrealizowany, a muzyka Zimmera zabija.
Smuggler: Nie, gry z tym kosmitą, co chciał *„phone home"*... Atari ponoć zakopała na pustyni kilkadziesiąt tysięcy pudełek z nią, bo była tak koszmarna, że nikt jej nie chciał kupować.
Allor: A od tego czasu pustynię musieli powiększyć...
Hut: Powiększają cały czas... Globalne ocieplenie itd. Może to spisek producentów słabych gier?
Mac Abra: Szkoda, że tego patentu z zakopywaniem nie można do polityków zastosować.
gem: Zgadzam się z eldem – muzyka jest dobra. Cała reszta jednak to tylko nowe pomysły dla parku tematycznego „Piraci z Karaibów" w Disneylandzie.

SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen

Gatunek:	RPG/RTS
Podobne do:	SpellForce
Wymagania:	Win XP/2K, procesor 1,4GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	5 [polonizacja]
Strona w CDA:	106

Od elda: Gra jest wybitna, do tego ładnie wydana, ale... po pierwsze, niektóre fragmenty gry przetłumaczono kontrowersyjnie (Balladyna???), po drugie, grać się nie da ze względu na jakiś błąd w kodzie (żabkuje jak diabli!) i wreszcie po trzecie zrąbano czcionki w rozdzielczościach innych niż 1024 x 768. Czekamy na patcha!

Mac Abra: Uuuu... to dały chłopaki ciała. Dopóki nie wyjdzie patch na to żabkowanie, lepiej nie kupować. Byki polonizacji znieść można, ale 5 fps to już przesada.
CormaC: Ta Balladyna to może nawet jest trochę sensowna – w oryginale nazywała się Nightsong. Song –> piosenka –> ballada –> Balladyna. :)
Allor: Brawo! Niech nam żyje redakcyjny Szerlok! Hip, hip – hurra!
Qn`ik: Smg rzucił lepszą i jeszcze bardziej adekwatną propozycję: Serenada.
Smuggler: Bo to nocna piosenka była.
gem: Nawet Kołysanka brzmiałaby lepiej. Kto by nie chciał, by do snu utulała go taka elfka...
Mac Abra: Akurat bym spał wtedy! :)
Qn`ik: Z ostatniej chwili! Jest patch, gra z nim działa już bardzo dobrze!

Starship Troopers PL

Gatunek:	FPS
Podobne do:	Serious Sam
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	7 [polonizacja]
Strona w CDA:	104

Od Siekiery: Trywialna, na dłuższą metę nieco męcząca sieczka w stylu Serious Sama. Nie najgorzej spolszczona, do kupienia za grosze.

eld: Jak męcząca? Towarzysz Iwan grał w nią z takim zapałem, że zapomniał o zebraniu bojówki MW (miał wystąpić jako kombatant wspominający cud nad Wisłą).
Czarny Iwan: Jak dla mnie gra była całkiem niezła. Dobrze zrobiona sieczkarnia, ale przecież tego właśnie oczekuje się po takim tytule.
Mac Abra: Ale po kiego spolszczać gry, w których fabułę streszcza się w 3 zdaniach, a briefingi w „zabij wszystko, co ma więcej jak dwie nogi"? Tym niemniej: spolszczenie jest OK.
gem: A nawet, by uniknąć niepolskich sformułowań, dobre.
Allor: A widzisz – na takich grach nabija się punkty za dobre spolszczenia, co można wykorzystać, jak się firma potknie na czymś bardziej ambitnym.
Qn`ik: ...poza tym warto zlokalizować, by sprzedawać taniej.
Mac Abra: No fakt, o tym nie pomyślałem. Ciekawy przypadek pozornej sprzeczności: wydać sporo kasy po to, żeby grę sprzedawać taniej...

Red Orchestra: Ostfront 41–45

Gatunek:	sieciowy FPS
Podobne do:	Battlefield 1942 i dodatków
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
Ocena:	8
Strona w CDA:	088

Od Huta: Porządny sieciowy shooter, którego istnienie i komercyjna premiera świadczą o tym, że marzenia (w tym wypadku moddersów przerabiających Unreala) warto realizować. Gra się bardzo dobrze, pod jednym wszakże warunkiem – trzeba być graczem, który przedkłada realizm nad wygodę rozgrywki. Jeśli chcesz się przekonać, ile widzieli czołgiści w czasie II wojny światowej (a wiele nie widzieli) – zainstaluj Czerwoną Orkiestrę.

Czarny Iwan: Niestety przedkładam wygodę.
eld: Hmm... z tego, co widziałem, to jednak mocno średnie. Są lepsze sieciowe FPS-y. Ale słyszałem, że pracują nad dodatkiem Red Kartofel: Poland 2006.
Smuggler: Sieciowy... No tak. Neeext.
Mac Abra: Na szczęście nie grozi nam epidemia „ete-lozy", bo tylko Hut się podnieca.
Allor: Spoko, spoko – niedługo premiera dodatku do WoWa. :P
Qn`ik: Która zmieni tylko tyle, że zrezygnujecie już nie tylko z pracy, ale też jedzenia i snu?
CormaC: To w tę denną grę ktoś jeszcze gra? ;P
gem: Znaczy: w życie? Tak, lubię czasem zrobić sobie krótką przerwę od WoW-a.
Mac Abra: Z kim ja muszę pracować...

Hippo-kryzja

Właśnie obejrzałem sobie w Wiadomościach informację o tym, że sfrustrowany dżokej, którego zrzucił podczas wyścigów koń, walnął go „z Zidane'a", czyli krótko mówiąc „z bańki". Aj-jaj-jaj, jaki się krzyk o to podniósł! Oburzali się miłośnicy zwierząt, komentatorzy sportowi itd. Nawet w TV to pokazali.

I żeby była jasność – jestem jak najbardziej za tym, by karać (i to naprawdę ostro) tych, co zwierzęta dręczą. Ale na miły Bóg – tutaj to już paranoja się robi. Bo wiecie, co ten dżokej trzymał cały czas w ręce? Bat. Długi bodaj na 60 cm i – sprawdzałem kiedyś, bo miałem czas, że uczyłem się jeździć konno – cholernie efektywny. Tzn. jak się raz tym z ciekawości chlasnąłem po nodze (przez spodnie), to mało z owych spodni nie wyskoczyłem, a co przy tym mówiłem, to nie powtórzę. Bo wstyd. A siną pręgę miałem przez tydzień.

Oburzonym miłośnikom zwierząt najwyraźniej nie przeszkadza ten bat i użytek, jaki dżokeje z nich robią w czasie wyścigów. A kto widział raz takie wyścigi, ten wie, że niemiłosiernie nimi okładają swe wierzchowce. (Nie napiszę, że „biją konie", nie.) I to czasem przez dobre paręnaście sekund i dłużej. W języku komentatorów to się nazywa: „pobudzają wierzchowca". (Podobnie jak myśliwi „pozyskują zwierzynę", żołnierze „eliminują siły przeciwnika", a kaci „wykonują prawomocny wyrok sądu".) Co do mnie, wolałbym dwa razy z rzędu dostać z bańki od owego dżokeja (tym bardziej że było widać, iż nie uderzał silnie, ot, po prostu objaw frustracji), niż raz tym batem po zadzie.

Jak rozumiem, zwierzęta można więc publicznie katować, ale tylko zgodnie z przepisami. Stąd okrutna chłosta jest OK, ale już spontaniczna reakcja – nie. To prawie tak, jakby komuś, kto dokonuje publicznie ćwiartowania skazańca, wymierzyć grzywnę za to, że (przed ćwiartowaniem) pstryknął go w nos. Za co kara? Ano za bestialskie pastwienie się nad bezbronną ofiarą!

Swoją drogą, ilość czasu, jaką poświęcono „zbańkowaniu" konia, była niewiele mniejsza niż ta przeznaczona na informację o jakimś zamachu, w którym zginęło – ale gdzieś tam w Indiach, więc kogo to obchodzi – parunastu Hindusów czy innych Pakistańczyków. (Kto by ich tam, panie, rozróżniał. Może to zresztą byli Afgańczycy? Albo Irakijczycy?) Fajnie wiedzieć, że bańka w koński łeb jest dla naszej TV równoważna życiu parunastu ludzi. No, ja wiem – ludzie giną codziennie. Kogo to obchodzi, szczególnie że to daleko od nas i do tego jakieś brudasy innej wiary. Ale przywaleniu koniowi z byka przez człowieka, oooo – to jest news!

He shoots, He scores!

6-Quad Goal!

Wybór graczy!

CD-ACTION

www.cd-action.com.pl

PC Format

Wygraj prenumeratę CD Action lub PC Format!
Dowiedz się więcej na www.gigabyte.pl!

Seria GIGABYTE 6-Quad

GA-965P-DQ6 Zwiększona trwałość

Windows VISTA Ready*

intel P965 EXPRESS CHIPSET

Intel P965 + ICH8R Chipset

- Obsługa procesorów Intel® Core™2 Extreme / Core™2 Duo / Intel® Pentium® D
- Quad BIOS zapewnia wyjątkowe bezpieczeństwo BIOSu płyty głównej, poprzez przechowywanie go w aż czterech kopiach
- Obsługa najnowszego systemu operacyjnego Microsoft Windows VISTA
- Bezgłośne chłodzenie dzięki technologiom Crazy Cool i Silent-Pipe
- System zasilania Quad-Triple Power Phase zwiększa żywotność oraz stabilność płyty głównej
- Dwa złącza PCI-E
- Obsługa wydajnej pamięci Dual Channel DDR2 800
- Obsługa SATA 3Gb/s i Quad eSATA II
- 8-kanałowa karta dźwiękowa High Definition Audio
- Obsługa funkcji Dolby i DTS zapewniających uzyskanie wysokiej jakości dźwięku
- Gigabitowa karta sieciowa oparta na interfejsie PCI-E i kontroler FireWire (IEEE 1394)
- Umożliwi obsługę procesorów czterordzeniowych

Quad BIOS | Quad Cooling | Quad Triple phase | Quad eSATA2 | Quad Core Ready | Quad DDR2 slots

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Dowiedz się więcej i sprawdź gdzie kupić: **www.gigabyte.pl**

PRODUCENT: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 89,90 ZŁ
WWW.CALLOFJUAREZ.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 09/2006

QN'IK | MIESZANE UCZUCIA

CALL OF JUAREZ

PREY TO KAWAŁ DRANIA. BEZCZELNIE WYSZEDŁ W SAMYM ŚRODKU SEZONU OGÓRKOWEGO I SKIEROWAŁ NA SIEBIE WZROK CAŁEJ BRANŻY. NAJWIĘCEJ NA TYM MOŻE JEDNAK STRACIĆ CALL OF JUAREZ: BEZSPRZECZNIE DRUGI NAJLEPSZY FPS W TYM ROKU. NAWET JEŚLI DO STAWKI WŁĄCZY SIĘ JESZCZE CRYSIS, MIEJSCE NA TEGOROCZNYM SHOOTEROWYM PODIUM GRA TECHLANDU MA NIEMAL ZAPEWNIONE.

Przyznam, że nie wierzyłem w tę grę. Kilka miesięcy temu dane mi było zagrać w wersję beta, która była wypełniona niedorzecznościami, a grywalność w niej zabijało kilka błędów, co do których miałem poważne obawy, że nie zostaną poprawione. Jak się okazało – niesłusznie. Po raz pierwszy spod klawiatur wrocławskich programistów wyszedł **FPS, który ma swój klimat, kilka nowatorskich pomysłów i przede wszystkim – chce się do niego wracać.** O Chrome'ie (czy tragicznym SpecForce'ie) nie mógłbym już tego powiedzieć z ręką na sercu.

Call of Juarez to **FPS pod bardzo wieloma względami nietypowy.** Począwszy od lokacji, poprzez główne postacie dramatu, na grafice kończąc. **Choć nie wszystko wygląda tu tak jak powinno, fani pierwszoosobowych shooterów nie powinni przechodzić obok tego tytułu obojętnie.** Z dwóch przyczyn. Po pierwsze, **najnowsza gra Techlandu to kawał rzetelnie zrobionej, dobrej produkcji.** Po drugie, jestem przekonany, że kilka pomysłów z CoJ zostanie wielokrotnie powielonych w innych, zachodnich tytułach. Teraz zaś zapraszam na przechadzkę po Call of Juarez, **jednej z lepszych gier powstałych w Polsce.**

ŚWIAT

Dziki Zachód, o dziwo, jest niezwykle rzadko eksploatowany przez twórców gier komputerowych. Ostatnim naprawdę udanym tytułem w tych realiach była przyjemna zręcznościówka Gun, zaś Desperados 2 – zapowiadany na udany miks gry taktycznej i zręcznościówki – okazał się porażką. Nie można oczywiście mówić o klątwie Dzikiego Zachodu (tak jak np. możemy określać poziom gier opowiadających o wojnie w Wietnamie), ale bez wątpienia nie jest to łatwy orzech do zgryzienia dla twórców. Pecetowych westernów FPS mieliśmy do tej pory bardzo niewiele (kto pamięta Outlaws?), a wśród nich Call of Juarez jest zdecydowanie najlepszy.

Kraina kowbojów i Indian w grze jest miejscem niezwykle malowniczym. Piękne wysokie góry, niekończące się lasy z bujną roślinnością, rancza, małe zakurzone miasteczka – jest również saloon, w którym pojawiamy się na chwilę na początku gry. Niby wszystko jest w jak najlepszym porządku, ale nie odnosi się mimo wszystko wrażenia, że wskoczyło się właśnie na plan filmowy „Rio Bravo". **Prawie nie ma tu NPC-ów, z nikim nie można niezobowiązująco zamienić słowa, ludzie dzielą się na tych, których trzeba zabić/omijać i bardzo nieliczną resztę reprezentowaną przez zakładników i pomagających w dwóch miejscach postaci.**

KLIMAT

Techland zapowiadał, że Call of Juarez nie będzie ugrzecznioną grą dla małych dziewczynek – według zapewnień miał pokazywać brudny, brutalny świat Dzikiego Zachodu, łamiąc przy tym nawet pewne tabu – w tym przypadku chodzi o seks. Poza tym postacie miały nie być papierowe, ich historia i dylematy miały graczy naprawdę wciągnąć. Jak jest naprawdę? Osławiona „scena seksu" kończy się, zanim do czegokolwiek dochodzi, sprawia wrażenie dodanej raczej na siłę właśnie po to, by móc o niej pisać w zapowiedziach dla prasy, jednocześnie bez irytowania PEGI (instytucji oceniającej minimalny wiek graczy dla danej produkcji). Poważną atmosferę rozgrywki psują też listy gończe, które można znajdować poukrywane po etapach (jeden z nich leżał na nagrobku... ponure

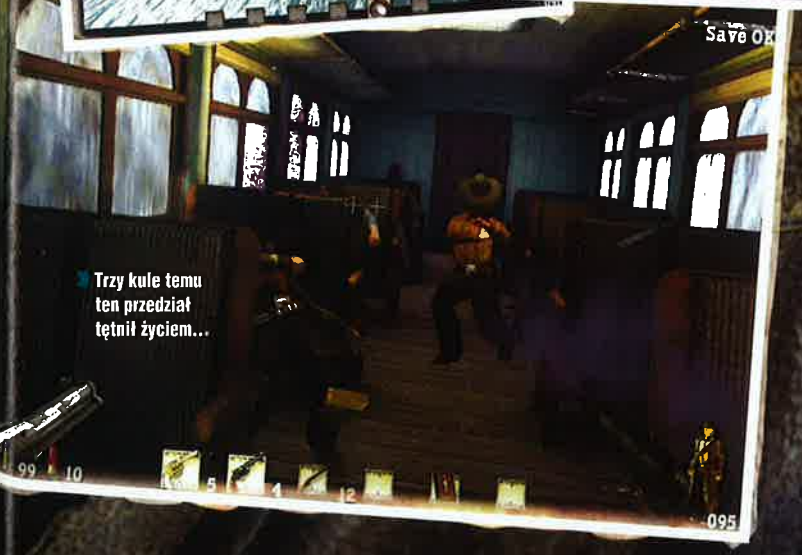
Jeśli chodzi o konstrukcję map, CoJ jest spóźniony w stosunku do czołówki o dobrych kilka lat.

poczucie humoru), będące po prostu listą płac gry. Może i byłby to sympatyczny pomysł, ale w Gunie, nie w poważnym Call of Juarez. Nie spodobał mi się również komunikat, w którym przeczytałem, że *„w tej grze autorzy nie pozwalają na ranienie cywilów, bezbronnych i koni"*. OK, dobrze, ale niech to będzie napisane w instrukcji, a nie przypomina mi podczas zabawy, że tak naprawdę wcale nie jestem kowbojem ścigającym przestępców, tylko siedzę za ekranem monitora...

Lepiej za to wygląda sprawa z bohaterami. Ci rzeczywiście są nieszablonowi i barwni, jednak na nich inwencja polskiego developera się już skończyła. Ludzie dzielą się na dwie jaskrawo zarysowane części: dobrych i bardzo złych. Przy czym najciekawsze jest tu to, że dobrzy też między sobą walczą...

FABUŁA

Billy to młody chłopak, pół-Meksykanin, który nie ma w życiu łatwo. Surowy ojczym, wiele nieprzyjemności spowodowanych innym kolorem skóry, niespełnione miłości – wszystkie te problemy bledną, gdy po powrocie do domu zastaje ciała zaszlachtowanej matki i ojczyma. Wielki pech sprawia, że w tym samym czasie na rodzimym ranczu Billy'ego pojawia się pastor Ray – zdziwaczały brat ojczyma. Sytuacja wygląda niedwuznacznie: duchowny widzi chłopaka pochylonego nad pokrwawionymi ciałami, zaś nikogo innego w pobliżu nie ma. Wtedy rozpoczyna się wielki pościg. Takie jest główne założenie gry, ale widać, że autorzy mieli też kilka innych pomysłów,



PRAWDZIWA HISTORIA

Historia opowiedziana w grze, choć ciekawa i wciągająca, prezentuje się całkiem grzecznie i niewinnie w porównaniu do tego, co dziś dzieje się w metropolii, która została wykorzystana w tytule.

Juarez to miasto w północnym Meksyku położone na granicy z USA, niedaleko El Paso. Szacuje się, że 70% narkotyków przerzucanych do Stanów przechodzi właśnie przez granicę w tym mieście, w którym też urzęduje największy w kraju kartel narkotykowy. Świat jednak zszokowały inne wydarzenia dziejące się w Juarez. Od kilku lat mordowane są tam młode, zwykle nastoletnie i atrakcyjne dziewczyny z biednych rodzin, a ich ciała są podrzucane tak, żeby bez problemu można je było odkryć (według szacunków Amnesty International, od 1993 roku do 2005 dokonano co najmniej 370 (!) zbrodni). Władze miasta, prawdopodobnie skorumpowane, nie przejawiają chęci, by się zająć sprawą. Prawdopodobnie świat by się w ogóle o morderstwach nie dowiedział, gdyby nie rodziny ofiar oraz wsparcie m.in. Amnesty International. O Juarez powstał też cykl filmów dokumentalnych „Miasto zbrodni" wyświetlanych przez TVN.

www.amnesty.org.pl
http://miastozbrodni.onet.pl

TO MA HAWK!

Tomahawki mają też pokojowe zastosowania – np. można się nim poczochrać po karku.

Dał se w szyję i prawie stracił głowę.

Na widok Gatlinga wszyscy padają z wrażenia.

których niestety w ogóle nie rozwinęli, przez co niekiedy pojawiają się jakieś postacie, które mogłyby być ważne i sporo dodać do rozgrywki, ale scenarzysta – któremu najwyraźniej szybko kończyły się dobre pomysły – po chwili je zabija. Zaś **negatywnym szczytem szczytów są etapy, w których Billy musi wykazać się niezwykłą sprawnością**, by... zastrzelić z łuku króliki czy zdobyć orle piórko. Tym ostatnim później może się co najwyżej połaskotać – ale więcej nie powiem, żeby nie zdradzać zbyt wiele z historii.

BOHATEROWIE

Konstrukcja gry jest o tyle nietypowa, że najpierw kierujemy uciekającym Billym, później zaś podążamy jego śladami wcielając się w Raya. Chłopak to spryciarz w rodzaju tych, którzy wprawili się w podkradaniu sąsiadom jabłek z sadu (choć zważywszy na otoczenie, bardziej adekwatne byłoby podkradanie wody z kaktusów) – niegroźny, ale też niespecjalnie ciekawy. **Dużo bardziej charyzmatyczną, niemal fascynującą postacią jest pastor**. W młodości rewolwerowiec, który postanawia teraz odkurzyć dawno nieużywane kolty, by wyruszyć na jednoosobową krucjatę przeciwko Billy'emu. Odrzuca twierdzenia o drugim policzku, bardziej widząc się w roli apokaliptycznego anioła śmierci. I doprawdy, doskonale mu to wychodzi.

RAY

Duchowny przez cały czas ma przy sobie Biblię, której ustępy może czytać wrogom, oraz różnej maści pistolety. Jest prawdziwą maszyną do zabijania, bez problemu może wygrać w strzelaninie, w której on jest jeden, a wrogów dziesięciu. W dodatku bez zbytniego chowania się za przeszkodami – to człowiek czołg, na sam widok którego wrogowie powinni brać nogi za pas. **Ray jest najszybszym rewolwerowcem w dziejach komputerów osobistych**. Gdy nim kierujesz, najlepiej przez cały czas miej broń schowaną w kaburach. Dopiero w momencie, w którym pojawi się wróg (albo wrogowie – w dowolnej liczbie), naciśnij przycisk odpowiedzialny za strzał. Wtedy świat zwalnia, widzisz lecące kule i jesteś w stanie precyzyjnie celować z dwóch pistoletów, zanim przeciwnicy zdążą zrobić zdziwioną minę.

To właśnie te sceny są najprzyjemniejsze w całej grze. Kiedy grasz pastorem, niejednokrotnie napotkasz sytuację, w której wpadniesz do jakiegoś pomieszczenia, wyciągniesz broń i w mgnieniu oka (czasu rzeczywistego) pozbędziesz się trzech kul, pozostawiając trzy trupy z dziurami w czołach. Choć znacznie ułatwia to grę, daje niesamowitą przyjemność, przez co zabawa się nie nudzi przez długie godziny. W ogóle, prawdę mówiąc, Call of Juarez tylko by zyskał, gdyby pozostawiono w nim jedynie poziomy z Rayem. Billy bowiem... No właśnie.

BILLY DRĘTWY W KAŻDEJ CHWILLY

Chłopak jest wymoczkiem, który bronią posługuje się raczej średnio, potrafi za to wysoko skakać i się wspinać. O ile etapy, w których prowadzimy pastora, to bardzo szybkie, bru-

„Pojedynek na szosie" w dzikozachodniej wersji już tak nie bawi.

Zadawanie się z ognistymi dziewczynami nie zawsze popłaca.

talne strzelaniny w najlepszym wykonaniu, to w przypadku Billy'ego jesteśmy zmuszani do chowania się w krzakach, omijania patroli, wspinania na drzewa za pomocą bata, bezsensownej jazdy konnej przez wiele nudnych kilometrów i tak dalej. **Jako skradanka Call of Juarez sprawdza się co najwyżej przeciętnie.** Tylko na jednym etapie widać, kiedy bohater jest ukryty w cieniu, kiedy zaś widoczny – i działa to zerojedynkowo, bez jakichkolwiek stanów pośrednich. Na szczęście misje te są na tyle łatwe, że nie ma większych problemów z ich zaliczeniem.

Dużo gorsze są te fragmenty, w których gra zamienia się w trójwymiarową platformówkę w widoku FPP. Patrzenie z oczu bohatera zwyczajnie się nie sprawdza, gdy trzeba przeskakiwać między platformami, wspinać się czy precyzyjnie skakać. Za to duży atut gry, wyjątkowo dobry silnik fizyczny, jest w zasadzie niewykorzystany – ledwie w dwóch miejscach jest sens przestawić jakąś skrzynkę. Szkoda – potencjał był spory, Call of Juarez naprawdę nie musi pod tym względem patrzeć z zazdrością na Half-Life'a 2.

BROŃ

Kiedy kupujesz Call of Juarez, dostajesz tak naprawdę dwie gry, co widać również w dostępnym arsenale. Ray używa chętnie wszystkiego, co ma stosunkowo dobrą siłę ognia. Billy również może podnieść jakiś pistolet, ale raczej sobie nie postrzela – poza jednym etapem byłem zmuszony do wyciągnięcia spluwy tylko dwa razy – a i to pewnie byłoby do uniknięcia, gdybym się bardziej postarał. Inna rzecz, że Billy nie bardzo ma okazję zdobyć jakąś potężniejszą pukawkę, gdyż te zabiera się zwykle zabitym wrogom. A jeśli chłopak prawie nikogo nie wykańcza...

Nadrabia za to innym gadżetem – specjalnym batem, który służy tu do wielu czynności, ale na pewno nie jako broń przeciwko ludziom. Owszem, można nim zabić wilka, pająka czy węża – ale na przeciwnika uzbrojonego w broń palną lepiej z tym nie wychodzić. Billy jednak wyciąga bat głównie w celu złapania się jakiejś gałęzi, dzięki czemu może wspiąć się na niedostępną normalnie platformę. **Największą porażką, jeśli chodzi o oręż, jest łuk,** który pojawia się tylko w dwóch momentach, w dodatku raz w misji, która wygląda jak trening cichego strzelania. Kolejny dowód na to, że scenarzysta tak szybko rzucał nowe pomysły, jak z nich rezygnował. Z tego, co pamiętam, autorzy zapowiadali również możliwość posługiwania się tomahawkiem. Ja jednak przeszedłem całą grę i takowego nigdzie nie znalazłem.

Znacznie lepiej prezentują się bronie, które dzierży Ray. Pistoletów i strzelb jest kilka rodzajów, do tego dochodzi jeszcze dynamit (również występujący raczej gościnnie w ekwipunku – przeciwnicy częściej się nim posługują). O ile kolty różnią się pojemnością magazynka i czasem potrzebnym na ich przeładowanie, to już strzelby to inna bajka. Poza klasycznymi dubeltówkami znaleźć tu można nawet... snajperkę! Działa ona zresztą najbardziej zabójczo ze wszystkich pukawek. Ciekawostką jest, że broń w Call of Juarez dość szybko się niszczy. Na szczęście wrogowie pozostawiają jej sporo, więc bezbronność raczej nikomu nie grozi.

Kupując Call of Juarez, dostajesz tak naprawdę dwie gry.

BUDOWA ETAPÓW

Jednym z największych problemów wrocławskiego producenta gier jest to, że **nie ma on naprawdę dobrego twórcy map,** które we wszystkich jego FPS-ach są niesamowicie toporne, liniowe i nieciekawe. Call of Juarez tylko potwierdza ten fakt – **poziomy zostały zrealizowane bez pomysłu,** nie ma tu żadnych momentów, które mogłyby się zapisać pozytywnie w pamięci. Za to fragmentów, w których gracz może rwać sobie włosy z głowy, kilka się znajdzie. Oczywiście **całość jest kompletnie liniowa,** ale autorzy w kilku miejscach zastosowali najgorsze z możliwych rozwiązań – ślepe zaułki, w których można się zatrzymać na dłuższą chwilę.

Poziomy, tak jak to było zapowiadane, rzeczywiście czasem są **ogromne.** Cóż jednak z tego, skoro przemierzając kilometry lasu można się tylko nudzić? Pal licho, gdy do dyspozycji jest koń – wtedy poruszanie jest dość szybkie. Ale gdy gracz jest skazany na piesze wędrówki, ma niekiedy ochotę położyć jakiś ciężarek na klawiszu W i pójść sobie zrobić herbatę... **Jeśli chodzi o konstrukcję map, CoJ jest spóźniony w stosunku do czołówki o dobrych kilka lat.**

ROZGRYWKA

Dla przeciwwagi czas na nieco pochwał. To, czego mi tak bardzo brakowało w Gunie, wreszcie znalazło się w Call of Juarez. Osobiście nie wyobrażam sobie westernu bez pojedynków w samo południe, wielkiej wojny na nerwy, przy której emocje zawsze sięgają zenitu – choć wynik i tak jest z góry przesądzony. Tu na szczęście **Techland stanął na wysokości zadania, choć prawdę mówiąc, nie do końca wykorzystał potencjał tkwiący w walkach.**

Te pojawiają się najczęściej na końcu etapów Raya, kiedy to musi on odstrzelić jakiegoś złego ważniaka. W bardzo pomysłowy sposób zrealizowano pojedynki. Na górze ekranu widzisz odliczanie – po usłyszeniu sygnału musisz jak najszybciej skierować myszkę w dół (sięgnięcie do kabury), później w górę (wyjęcie pistoletu), wymierzyć w bullet time'ie i wystrzelić – najlepiej od razu więcej pocisków. Wszystko ładnie i OK, ale tu też muszę się doczepić. Przed każdym pojedynkiem gra automatycznie się zapisuje, więc strzelasz do skutku – choć wbrew pozorom zwycięstwo wcale nie przychodzi trudno. Nie masz niestety możliwości samemu wyzwania jakiegoś wroga – a szkoda.

Z innych ciekawostek warto też wspomnieć o **bójkach.** Zarówno Billy, jak i Ray są całkiem biegli, jeśli idzie o boks. Tego typu walki również znajdą się w grze – jednak **zakres możliwych do wykonania ruchów (plus jeden kombos) gracza nie powala** – ale przeciwnika i owszem. Z elementów, których na próżno szukać w innych FPS-ach, warto odnotować również **jazdę na koniu** (przyzwoicie zrealizowaną – można taranować przeciwników i strzelać z siodła). Choć znów – mimo iż z konia strzela się całkiem przyjemnie (bez skojarzeń, proszę), etap, w którym należy gonić przez kilkanaście minut dyliżans, był jednym z nudniejszych fragmentów w całej grze.

SILNIK

Jeśli pamiętasz wymagania sprzętowe i masę błędów w Chrome'ie i obawiasz się, czy twój

PODBÓJ NIEDZIKIEGO ZACHODU?

Jeszcze przed wydaniem Call of Juarez był grą szczególnie promowaną przez Nvidię, jako tytuł doskonale wykorzystujący wszystkie najnowsze efekty w produktach tej firmy. Gwarantowało to dobrą promocję (na targach E3 CoJ był prezentowany na okazałych stoiskach największego producenta kart graficznych), ale na tym nie koniec. Za dystrybucję na rynkach zachodnich odpowiadać będzie Ubisoft, można więc mieć nadzieję, że gra zostanie należycie zareklamowana. Na uwagę zasługuje też bardzo profesjonalnie przygotowana strona internetowa, w której o grze poczytać można w sześciu językach – w tym angielskim i amerykańskim.

OKIEM HUTA

OCENA 8

Call of Juarez nie jest jeszcze produkcją, która mogłaby zawstydzić studia z USA czy Wielkiej Brytanii, ale jest to już tytuł, którego my nie musimy się wstydzić. Nawet więcej – Call of Juarez to naprawdę niezła gra!

Niezła, ale niestety nierówna. Etapy podzielono mniej więcej po równo na dwóch bohaterów: rewolwerowca i kaznodzieję w jednym, czyli posępnego Raya, oraz Billy'ego, którego najprościej określić mianem metyskiego skunksa. Poziomy z Billym są zdecydowanie mniej udane. Przede wszystkim dlatego, że w nich niewiele się dzieje. Szkoda, bo pomysł na połączenie shootera i skradanki nie jest zły, tyle tylko, że obydwa oblicza takiej gry musiałyby być dopracowane do perfekcji. Tego szlifu jednak Call of Juarez nie ma.

Suma plusów i minusów wypada jednak zdecydowanie na korzyść Call of Juarez – i z naprawdę dużym zapasem tych pierwszych.

Dobrze, że grę dystrybuuje za granicą Ubisoft, bo ten całkiem udany, bardzo klimatyczny FPS ma szansę spodobać się w Stanach Zjednoczonych, Anglii czy Francji. Spodoba się pewnie również w Polsce. Trzymam kciuki!

Pomiędzy rewolwerowcami nagle zaiskrzyło.

sprzęt pociągnie tę grę, mam dla ciebie raczej nie najlepsze wieści. **Odpowiednie zoptymalizowanie silnika wciąż pozostaje poza możliwościami Techlandowych programistów**, przez co jeśli nie masz superpotężnej maszyny, od razu zdecyduj się na co najwyżej średnie detale. Gra i tak wygląda wtedy znakomicie (cudowna woda, ciekawa flora, różnej maści efekty specjalne), a przynajmniej chodzi w miarę płynnie. Niestety dostarczona do testów wersja miała spory problem z obsługą mojego Radeona (nieprzypadkowo gra powstawała pod egidą Nvidii). Cienie nie wyglądały tak jak powinny, zaś całość była przerażająco wręcz ciemna. Do komfortowego grania musiałem ustawić jasność na maksimum, co znacznie pogarszało wrażenia estetyczne, ale na samą – bardzo wysoką – grywalność nie miało większego wpływu.

Z technicznych spraw szczególnie **doskwiera jeszcze ładowanie etapów**. Przy pierwszym włączeniu gry były to bite 3 minuty (z zegarkiem w ręku), później czas ten się skrócił, ale i tak pozostaje zdecydowanie za długi. Dobrze mieć coś do czytania przed kompem, żeby nie tracić bezsensownie czasu patrząc, jak pasek postępu powoli dochodzi do końca.

SUMUJĄC

Call of Juarez to dwie gry – i tak też należy je oceniać. Gdyby zostawić w niej same etapy z Billym, w stopce zobaczylibyście ocenę w okolicach 5. Gdyby zaś autorzy dali możliwość gry tylko i wyłącznie Rayem, jednocześnie dodając kilka małych elementów (np. pojedynków z możliwością samodzielnego wyzywania wrogów, więcej interakcji), nie wahałbym się pewnie przyznać mocnej 9. A jako że gra składa się po połowie ze znakomitych pomysłów i irytujących śmieci, to i ocena powstała „krakowskim targiem". Z plusem na zachętę – już Call of Juarez 2 ma szansę być tytułem, który pojawi się na ustach i dyskach twardych całego świata. A tymczasem: czekajmy na patche i ewentualne dodatki. **Ta gra nie zasługuje na zapomnienie ani obojętność. |CDA|**

CALL OF JUAREZ

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ znakomite poziomy Raya
- ⊕ kilka świetnych pomysłów
- ⊕ wciągająca fabuła
- ⊖ kilka tragicznie słabo zaprojektowanych etapów
- ⊖ jako skradanka gra jest marna
- ⊖ dużo niewykorzystanych pomysłów
- ⊖ niebotyczne wymagania sprzętowe

Płoną wozy kolorowe...

GRA NUMERU 10/2006

W konkursie do wygrania

Media Keyboard, Ultra – Flat Keyboard, 2x Optical Mouse Pro, 2x 2,4 GHz Wireless Notebook mouse, Webcam Pro

Media Keyboard
Wygląda atrakcyjnie i jest znakomita w zastosowaniu do cyfrowych multimediów komputera. Miękkie w dotyku klawisze są niezwykle ciche w działaniu.

2x 2,4 GHz Wireless Notebook Mouse
Działająca w paśmie 2,4 GHz, bezprzewodowa mysz optyczna, znakomicie nadaje się do notebooków. Ryzyko interferencji z innymi urządzeniami bezprzewodowymi jest praktycznie żadne, a wskaźnik stopnia naładowania baterii zasygnalizuje potrzebę ich wymiany.

Ultra – Flat Keyboard
Niewielka, elegancka, dobrze prezentująca się na biurku. Klawiatura płaska jak tafla wody idealnie komponuje się z płaskim ekranem monitora.

Webcam Pro
Wystarczy kliknąć, żeby zrobić zdjęcie lub nagrać sekwencję wideo. Również jednym kliknięciem można wysłać pocztą elektroniczną zdjęcia i klipy wideo do przyjaciół i znajomych. Dzięki oprogramowaniu detekcji ruchu kamera może też służyć do zdalnego monitoringu.

2x Optical Mouse Pro
Precyzyjna płynność ruchów dzięki technologii optycznej. Pasuje do lewej i prawej dłoni. Połączenie USB.

Labtec.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe: Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A.12 B. 19 C. 32

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer 7164! Na zgłoszenia czekamy do **3 października 2006 r.**

SPIS GIER

01 Age of Pirates: Opowieści...
02 Air Conflicts
03 Battle of Britain: WoV II
04 Call of Juarez
05 CivCity: Rome
06 Dreamfall PL
07 Fate
08 FlatOut 2
09 Galactic Civilizations II PL
10 Ghost Recon AW PL
11 Hard Truck Tycoon
12 Kozacy II: Bitwa o Europę
13 Law & Order: Criminal Intent
14 Neverend
15 Onimusha PL
16 Pirates of the Caribbean: TLoJS
17 Red Orchestra: Ostfront 41-45
18 SpellForce 2 PL
19 Starship Troopers PL

Grą numeru 08/2006 została
Hitman: Blood Money

Nagrody, nagrywarki BenQ (DVD-RW) model DW 1655 Lightscribe otrzymują: Sebastian Sikora, Katowice; Adam Besley, Warszawa; Karol Dudzik, Gowarczów

PRODUCENT: WILD TANGENT
DYSTRYBUTOR: WILD TANGENT
WWW.PLAYFATE.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

COLIDOR | MŁODSZY BRAT DIABLO?

Dezynsekcja, deratyzacja, kwarantanna!!!

Tak zaczynamy naszą przygodę.

FATE

Zupełnie nie wiem, jak to się stało, że ja – miłośnik RPG-ów i spółki – nie wyłowiłem tej gry wcześniej. Może dlatego, że nie miała wielkiej akcji reklamowej, robiła ją grupka zapaleńców, a w Polsce – o dziwo! – nikt się nie zainteresował jej dystrybucją.

Dzikolak? To jest coś takiego???

Przyczyna leżeć może zresztą w tym, że grę da się kupić za pośrednictwem Internetu, po uprzednim wypróbowaniu 60-minutowego trial. Dla mnie osobiście, wydanie **20 dolców** na tytuł, który pełnymi garściami czerpie z klasycznego Diabołka, to nie jest wcale tak dużo. Za taką kwotę znajdują u nas nabywców o wiele gorsze produkcje.

Let's go!

Historyjka i sytuacja sztampowa do bólu. Oto nasz samotny śmiałek (bądź śmiałka! – określenie moje) trafia do małej wioski, pod którą – nie wiedzieć czemu – rozciągają się głębokie na kilkadziesiąt poziomów lochy (pierwszy Diablo w pas się kłania). Zaludnione – zapotworzone? – są one bestiami wszelkiej maści i rasy, wśród których spora część wzorowana jest na bestiariuszu Zapomnianych Krain. Na samym dole zaś zaszył się ten Bardzo Wielki i Brzydki Zły (im wyższy poziom trudności, tym głębiej – skubaniec – siedzi), któremu trzeba skopać potworzasty tyłek.

Od zera do bohatera

Jak tego dokonamy – zależy tylko od nas. Można być typowym rębajłą (młotem, włócznią, mieczem, toporem), zręcznym strzelcem (łuki i kusze) lub magiem. **W podróż ruszamy nie sami, a wraz z ulubionym zwierzątkiem** (do wyboru: pies lub kot). Co ciekawe, karmiąc naszego czworonoga rybkami złowionymi w wodzie lub kupionymi na straganach, przeobrazimy go w kreaturę o wiele potężniejszą, jak choćby jadowitego pająka czy ognistą salamandrę.

Oczywiście jak w każdej grze diablopodobnej **ideą wiodącą jest po prostu przebijanie się przez dziesiątki wrogów, zbieranie przedmiotów, sprzedawanie ich w wiosce oraz awansowanie na kolejne poziomy**. Nie ma tu jednak rozgałęzionego drzewka umiejętności specjalnych. Ot, podnosimy pięć podstawowych współczynników (5 p. na poziom), a także cechy odpowiedzialne za profil prowadzonej przez nas postaci (2 p. na poziom).

Ponieważ jednak rozwój cech drugorzędnych byłby zbyt powolny, wymyślono coś takiego jak „sława". Podczas wykonywania questów zlecanych nam przez mieszkańców wioski zyskujemy punkty sławy, dzięki którym – w zależności od poziomu – otrzymujemy rozmaite przydomki, a z każdym kolejnym – 5 punktów do rozdzielenia na cechy drugorzędne. Poziom sławy jest o tyle istotny, że **niektóre potężne przedmioty możemy założyć dopiero po uzyskaniu odpowiedniego przydomku.**

Coś nowego

Poza wspomnianymi już punktami sławy i zwierzęcym towarzyszem znajdzie się jeszcze kilka nowości wprowadzonych do rozgrywki. Jedną z nich jest choćby możliwość **wysłania naszego czworonoga do miasta, by ze swojego okna ekwipunku sprzedał przedmioty** (zmyślna bestia, nie dość, że nie wiadomo, gdzie on to wszystko ładuje, to jeszcze oszkapić się na transakcjach nie da!).

Popatrzmy, posłuchajmy

...choć zbytnio nie ma na co i czego. Grafika, choć kolorowa, bajkowa, obsługująca wiele rozmaitych efektów, po pewnym czasie zaczyna nużyć – feeria barw powoduje szybkie zmęczenie oczu i sprawia, że **nie da się przy grze posiedzieć dłużej niż godzinę**. Muzyka przygrywa gdzieś tam w tle, ale ani nie porywa, ani nie mierzi za bardzo. Dźwięki – są. Tyle można o nich powiedzieć.

Ciąwem podsumowania

Choć Fate to typowy dungeon crawler i nic poza sieczką i farmieniem nie oferuje, jednak stanowi bardzo przyjemny relaksator (jeden level przechodzi się w ok. 15-20 minut). Zdecydowanie więc stwierdzam, że gra ma to „coś", co kazało mi ją uruchomić po raz kolejny i przejść jeszcze jeden poziom. Gdyby jeszcze popracowano staranniej nad oprawą audiowizualną... **|CDA|**

KKD – Kolejny Klon Diablo. Ale całkiem sympatyczny!

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ⊕ duża liczba poziomów
- ⊕ wesołutka siekanina
- ⊕ przyjemnie odstresowuje
- ⊕ ma to „coś", choć to nie Diablo
- ⊖ monotonny wystrój poziomów
- ⊖ taka sobie muzyka
- ⊖ schematyczność

PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS/7 STUDIOS
DYSTRYBUTOR: UBISOFT

HTTP://PIRATES.BETHSOFT.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | PARTACZE Z KARAIBÓW

Kto wypina, tego wina!

PIRATES of the CARIBBEAN
THE LEGEND OF JACK SPARROW

Zastanawiam się, czy twórcy rozważali taką możliwość, by zamiast płacić Deppowi za wykorzystanie jego głosu, pieniądze te przeznaczyć na inny cel (choćby rzetelne betatesty) i spróbować zrobić porządną grę. Czy może od razu założyli, że licencja wespół z Deppem i tak ten półprodukt sprzedadzą? Jeśli to drugie – mieli rację*.

Pierwszych kinowych „Piratów z Karaibów" obejrzałem dwukrotnie, za każdym razem z niekłamaną przyjemnością. Drugich z pewnością zobaczę, gdy tylko wygospodaruję nieco czasu i przypuszczam, że zabawa też będzie przednia. Ale **do tej gry musiałem się zmuszać, przy czym robiła ona wszystko, aby mnie do grania zniechęcić.** Udało jej się – po kilku godzinach doszedłem do wniosku, że szkoda czasu oraz nerwów i odłożyłem pada.

Powiem, gdzie jest złoto, tylko nie każcie mi w to dalej grać!

Miłe złego początki

Zacznijmy od omówienia tego, co w grze się udało – nie zajmie to wiele miejsca. Twórcy The Legend of Jack Sparrow znaleźli całkiem zręczne rozwiązanie problemu, jak nawiązać do postaci i wydarzeń z filmu, nie „kserując" przy okazji jego fabuły. Gra w ogóle nie ma nic wspólnego ze „Skrzynią umarlaka". Po jej rozpoczęciu bierzemy wraz ze Sparrowem (ups, pardon – *kapitanem* Sparrowem) i jego towarzyszem Willem Turnerem udział w napadzie na hiszpańską twierdzę.

Zdradzeni, nasi bohaterowie lądują tam, gdzie swą karierę zakończyły liczne rzesze piratów – na szubienicy. Aby opóźnić zwolnienie zapadni, Jack zaczyna opowiadać, a właściwie zmyślać swoje poprzednie przygody. **We wspominkach tych weźmiemy czynny udział i rozpoznamy w nich m.in. epizody z pierwszego filmu.** Tyle że w wersji Jacka „nieco" rozmijają się one z tym, co widzieliśmy w kinach – jak wiadomo ego i ambicje ma wybujałe. Nawiązujące do filmu fragmenty uzupełnione zostały przygodami (czy może raczej ściemami) całkowicie nowymi – w tym wypadem na Formosę (portugalska nazwa... Tajwanu). Jak widać, Jack sobie nie pożałował. **Opowiedziane jest to całkiem zręcznie, czasami zabawnie.**

Złe miłego rozwinięcie

Szkoda, że mając fajny pomysł na fabułę, twórcy postanowili zrobić z TLoJS prostacką, wtórną i nudnawą siekaninę. 90% czasu gry spędzisz na rezaniu zastępów zezowatych umysłowo wrogów. Walczyć można we dwoje, ponieważ w grze dostępny jest tryb

Tę grę należy zakopać albo utopić!

W tej tawernie najpopularniejszym daniem jest danie w mordę.

Czyli zwrot kasy za grę odpada?

współpracy – jeden gracz steruje Jackiem, drugi zaś Willem lub Elizabeth (w zależności od tego, jaki kit wciska w danym momencie słuchaczom Sparrow). Jeżeli nie masz z kim grać, na ekranie i tak będą dwie postacie, między którymi można się przełączać.

Główna różnica między Willem a Jackiem sprowadza się do tego, że pierwszy na odległość atakuje toporkami, natomiast drugi ciska płonącymi flaszkami z grogiem. Ciosy (poza specjalnym) i kombosy mają identyczne. Podstawowe uderzenia są dwa. Wprawdzie można je łączyć w kilka różnych kombinacji, ale i tak **walka nudzi się dosyć szybko**. Za znalezione pieniądze możemy zwiększać skuteczność poszczególnych ataków. Nic specjalnego, zwłaszcza gdy ma się w pamięci fantastyczne pojedynki z Prince of Persia. Zestawiona z tym ideałem The Legend of Jack Sparrow pod każdym względem zresztą prezentuje się biednie i nieudolnie, by nie powiedzieć – żałośnie.

Bugi i grafa resztę bandy wzięli...
Wrogowie nie przejawiają właściwie żadnej inteligencji (zarówno nieumarli, co byłoby do wybaczenia, jak i żywi) i groźni są jedynie w kupie. (Słowo „kupa" dobrze zresztą oddaje ogólne wrażenia z tej gry, tak na marginesie.) Druga postać, sterowana w trybie jednoosobowym przez komputer też nie sprawia wrażenia, jakby umiała sobie sama zawiązać buty – zdarza jej się blokować czy stać bezczynnie, podczas gdy gracz dostaje bęcki. Mimo wsparcia i tak właściwie wszystko musiałem robić sam, a pożytek z towarzysza był co najwyżej taki, że ściągał uwagę części wrogów.

Gra jest poważnie zabugowana – przeciwnicy czasami zastygają w miejscu, czasem biegają sobie w powietrzu nad przepaścią. Raz gra nie zauważyła, że etap powinien się właśnie skończyć i zostawiła mnie na planszy. Qn'ik miał problemy z menu głównym (program opornie reagował na przyciski) i udało mu się wbiec (wniknąć) bohaterem w maszt na statku. Wybiec z niego, niestety, już nie zdołał i etap (dość długi) trzeba było zaczynać od nowa. U mnie z kolei TLoJS **wyprawiała cuda przy sejwowaniu** – wywalała na ekranie wielokolorową kaszanę i jeśli nie zdążyłem w 2 sekundy zasejwować „po omacku", zawieszała komputer. Albo obraz zamarzał na ekranie zapisu, natomiast reszta gry szła sobie dalej, co w rezultacie i tak zmuszało mnie do restartu. Może to wina tych potwornych upałów, ale to jedyna gra, która robiła mi podczas nich jakiekolwiek przykrości, a inne tytuły, w które grałem równolegle (choćby Far Cry), miały po stokroć większe prawo przegrzewać komputer.

90% czasu gry spędzisz na rezaniu zastępów zezowatych umysłowo wrogów.

To na Tajwanie też byli kosynierzy?!

Oprawa gry jest dość nędzna. TLoJS ukazała się również na PS2, co odbiło się na otoczeniu – które nie jest zbyt ciekawe pod względem wykonania – i jakości tekstur. Choć zachowano niepewny chód Jacka, animacje postaci generalnie są słabe, czasami, nie wiedzieć czemu, bardzo się rwą (jakby brakowało co drugiej klatki, podczas gdy gra jako całość chodzi płynniutko), a skoki wyglądają fatalnie. **Zapomnijcie o jakichkolwiek „luksusach" pokroju shaderów** – zły adres, nawet jeśli wody do „szejderowania" jest tu pod dostatkiem. Plusem oprawy dźwiękowej jest niewątpliwie Johnny Depp, ale niezbyt się on do swojej roboty przyłożył – czasem ma się wrażenie, że **nagrywał kwestie po pracowicie nieprzespanej nocy**. Głosy Willa i Elizabeth nie są oryginalne, ale można uznać, że naśladownictwo jest do przyjęcia. Muzyczka, utrzymana w odpowiednich klimatach, jest sympatyczna i to właściwie wszystko, co można o niej powiedzieć.

...Jo-ho-dno i pół metra mułu!
Etapy są proste, niezbyt rozległe i idzie się przez nie jak po sznurku. Zapisywać stan gry można tylko między nimi. Mnie ostatecznie diabli wzięli w momencie, gdy namęczyłem się z bossem i zginąłem chwilkę później, co zmusiło mnie do powtórzenia nie tylko tej walki, ale i poprzedzającego ją długiego fragmentu. A właściwie zmusiłoby, gdybym zdecydował się grać dalej, czego **nie** zrobiłem. Monotonne sieczenie na prawo i lewo z rzadka przerywają zadania utrzymane w odmiennej konwencji – konieczność obsługi działa, pościg itp.

TLoJS jest grą mizerną. Nie ma choćby ułamka wdzięku, energii i polotu filmowego pierwowzoru. Naprawdę **nie warto zawracać sobie tą produkcją głowy** – jest monotonna, brzydka i zabugowana. Jeżeli po obejrzeniu filmu macie ochotę zakosztować w grze pirackiego życia, kupcie Sid Meier's Pirates! – żadna inna gra o piratach nie zbliża się do jej geniuszu. TLoJS należy zaś głęboko zakopać, choć żaden skarb to nie jest. Do stu diabłów, tu się przecież nawet nie żegluje! **|CDA|**

(*) W notowaniu brytyjskiej listy przebojów gra ta uplasowała się w tygodniu 22-29 lipca na 3 miejscu.

OCENA **3+**

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 4
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- licencja i Depp
- niezły pomysł na fabułę

- monotonna
- kiepska oprawa
- bugi
- prostacki design etapów

PRODUCENT: 3D PEOPLE/3D VISION ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,00 ZŁ
WWW.AIRCONFLICTS.GAMERANKING.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 08/2006

PEPIN KROOTKI | DLA NIEDZIELNYCH PILOTÓW

Rosyjscy grafficjarze w czasie II wojny nie grzeszyli wyobraźnią.

AIR CONFLICTS

Jako redakcyjnemu fachowcowi ds. produktów garmażeryjnych przypadł mi w udziale zaszczyt zrecenzowania Air Conflicts, gry opakowanej w pudełko z tak jaskrawoniebieskiego plastyku, że na sam widok człowiek obawia się, czy aby za chwilę nie wyskoczy z niego podrygujący w rytm muzyki techno transwestyta.

Chodu! Niemcy otrzymali spray na Moskity!

Ów jarmarczny kolor to poniekąd znak rozpoznawczy firmy Play. Inną charakterystyczną wizytówką tego dystrybutora jest dołączanie do sprzedawanych gier mnóstwa wszelakiego śmiecia, którego masa dwukrotnie przekracza masę właściwego produktu. Pamiętam, jak kiedyś recenzowałem symulator-strzelankę Red Jets, przy której znalazłem jeszcze dwie płyty zawierające pełną wersję innej gierki, parę demek i drogowy atlas Polski. Niech was zatem nie zwiedzie umieszczony na opakowaniu Air Conflicts symbol „3 CD", gdyż – bynajmniej – nie oznacza on wcale, że gra zajmuje aż trzy płytki.

Hurtem, hurtem, panowie...

Air Conflicts okupuje bowiem jednego cedeka, pozostałe dwa to nagrania audio „Music Techno CD (nr 1/2004)" oraz „Boldy Club Traxx (nr 1/2005)". (Nastawiłem jedną z nich i chociaż głośność była wyregulowana tylko na pół gwizdka, krowy w promieniu kilometra od tygodnia nie dają mleka.) Zapewne wywiezienie tych plastykowo-muzycznych odpadów z magazynu na wysypisko kosztowałoby firmę Play trochę grosza, a tak – sami rozumiecie – po dwie płytki do każdego pudełka... Ale nie narzekam – tak czy siak AC można nabyć tanio, za **19 zł** lub za **29**, przy czym w tym drugim przypadku otrzymamy „gratis" wspomnianą już kiszkę Red Jets.

Choć resztki recenzenckiej uczciwości toczą teraz we mnie nierówną walkę z falą powodziową sarkazmu, uczciwość ta **każe pochwalić Air Conflicts**. Dzieje się tak, bo mimo że to gra marna i uboga, obnosi się z tym ubóstwem z zadziwiającą godnością i jest bardzo... sympatyczna! Wcielamy się w niej w pilota walczącego w II wojnie światowej po stronie Brytyjczyków, Rosjan lub Niemców.

Do wyboru **dwanaście różnych samolotów** (myśliwskie, szturmowe, bombowce strategiczne), których specyficzne właściwości potraktowano dość luźno. Zasadniczo zamiast kręcących się w kółko messerschmittów można by powstawiać X-Wingi, a rozgrywka nie straciłaby wiele na autentyczności. Są jednak dobre strony takiego podejścia – wystarczy kwadrans, by totalny laik zgłębił arkana pilotażu.

Ogień na pewno do atutów tej gry zaliczony być nie może.

Strzelanie do rzutków

Bitwy powietrzne skrojono raczej pod podnieconego małolata, który obejrzał właśnie pierwszy raz „Bitwę o Anglię", niźli zafascynowanego lotnictwem pasjonata realizmu. Spuszczanie na ziemię nieprzyjacielskich płatowców przypomina chwilami strzelanie do rzutków. W odnajdywaniu ich na nieboskłonie pomaga radar o skuteczności 100%, nieodłączny przyjaciel każdego asa strzelanin. Różnice pomiędzy samolotami są kosmetyczne – lekki i zwawy Mosquito (zwany nie bez kozery „drewnianym cudem") jest tu powolny jak ślimak na zakręcie. Spitfire obładowany jest domyślnie trzema ciężkimi bombami oraz dwoma wagonami amunicji do działek i karabinów. W przypadku większych maszyn proporcje te są jeszcze zabawniejsze.

Wołowaty, acz dystyngowany Lancaster zabiera już ponad pięćdziesiąt bomb, a ogień ciężkiej artylerii przeciwlotniczej robi na nim mniej więcej takie wrażenie co ostrzał z procy na krążowniku gwiezdnym ze Star Wars. Oczywiście tylko na najniższym

Rosjanie kamuflaż opanowali do perfekcji...

...Oto ten sam screen po zdjęciu siatki maskującej.

poziomie trudności, ale kto psułby sobie taką milutką latankę nadmiarem ambicji. Żebyśmy nie musieli zbytnio ganiać za wrogiem, pole walki zostało ograniczone, tak że **po półtora minuty lotu w dowolnym kierunku pojawia się strzałka z przypomnieniem** – albo zawracamy, albo koniec zabawy. Nieliniowa kampania oznacza tu, że w przypadku porażki nie musimy powtarzać misji w nieskończoność, lecz naturalną koleją rzeczy przechodzimy dalej – 'show must go on' i nikt nie będzie się pochylał nad zejściem jednego człowieka. W ograniczonym zakresie wybieramy też kolejność, w jakiej rozegramy poszczególne misje.

Popatrzeć można

Widoki w AC nie wywołują nagłego przypływu adrenaliny, graficy nie dostaną za nie z pewnością Oscara ani fuchy w Industrial Light and Magic. **Grafika bazuje na kilku nie najnowszych już efektach wizualnych – cóż z tego, skoro wygląda ładnie.** Miłe oku modele samolotów nie są gorsze niż w doskonałym Il-2 Sturmovik, chmury również niczego sobie. Od wysokiego poziomu odrobinę odstają eksplozje, jednakże przyjąwszy, iż zostały wykonane w konwencji komiksowej, ujdą jeszcze w tłoku. Teren przywodzi na myśl pamiętny engine, na jakim Novalogic tworzyła kolejne części Commanche – i pewnie istotnie zaprzęgnięto go tu do pracy, ale głowy nie dam. Oprawa nie urywa głowy, ale też zadowoli się byle czym, nie wymagając Gigaforce Rodeon 9900000 – i to jest jej niewątpliwa zaleta.

Żal kończyć...

Czas mijał, a ja grałem, grałem i jeszcze raz grałem. Siłą nie można mnie było oderwać od komputera. Kicham na to, że samoloty w powietrzu zderzają się częściej niż hokeiści na lodowisku, tym razem odpuszczę tłumaczowi nadęty patos (cyt. „*Seria rutynowych patroli nad Anglią zakończyła się pełnym sukcesem*" – aż chce się dopisać w podobnym tonie „codzienny objazd śmieciarki zakończył się totalnym tryumfem" lub „poranne golenie zakończyło się miażdżącym zwycięstwem"). **Jedyne, co naprawdę irytuje, to efekty eksplozji bomb** – i nie myślę tu o efekcie wizualnym, tylko efektywności. Np. nie zniszczymy działa przeciwlotniczego, dopóki nie zdzielimy jego obsługi ćwierćtonową pigułą po karku. Dosłownie! Jeśli bomba wybuchnie metr od celu, nie zrobi na nim większego wrażenia. Liczą się wyłącznie bezpośrednie trafienia w czółko...

Przy wszystkich swych brakach i oczywistej miernocie ta gra uzależnia. To po prostu „dobra słaba gra", jak na niski budżet nad wyraz przyzwoicie zrobiona. Nie jest to może ta sama liga co Blazing Angels: Squadrons of WWII, ale... ma coś i jako durna strzelanina na jedno popołudnie sprawdza się naprawdę przednio. **CDA**

Niby kiepskawe... a trudno się oderwać! To po prostu „dobra słaba gra".

OCENA **5+**

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	5
AUDIO	5

PODSUMOWANIE

- ładna grafika
- łatwe sterowanie
- niezbyt wiele baboli
- przyjemna w odbiorze
- cena

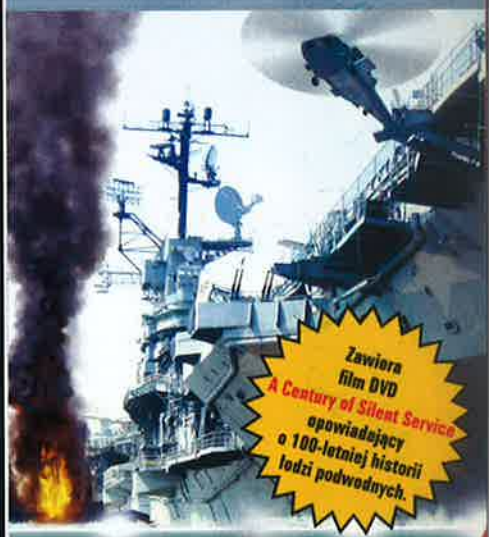
- brak instrukcji
- prosta jak budowa cepa
- siła rażenia bomb

3 KULTOWE KLASYKI

688(I) HUNTER/KILLER

FLEET COMMAND

SUB COMMAND



SONALYSTS COMBAT SIMULATIONS

NAVAL PACK

© Copyright by Nicolas Games

NICOLAS GAMES

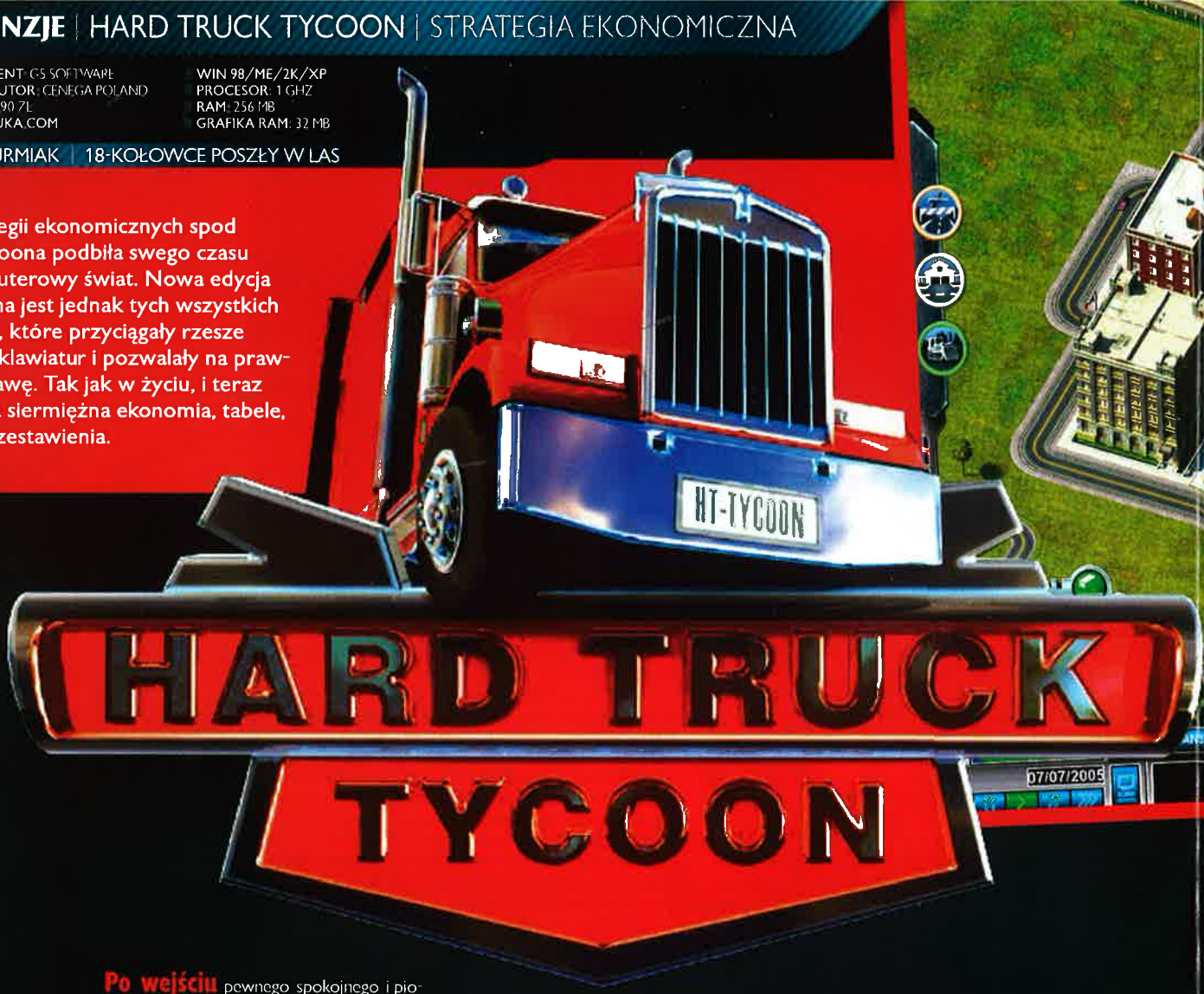
www.nicolasgames.pl

PRODUCENT: G5 SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.BUKA.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PIOTR SURMIAK | 18-KOŁOWCE POSZŁY W LAS

Seria strategii ekonomicznych spod znaku Tycoona podbiła swego czasu cały komputerowy świat. Nowa edycja pozbawiona jest jednak tych wszystkich smaczków, które przyciągały rzesze graczy do klawiatur i pozwalały na prawdziwą zabawę. Tak jak w życiu, i teraz zwyciężyła siermiężna ekonomia, tabele, wykresy i zestawienia.

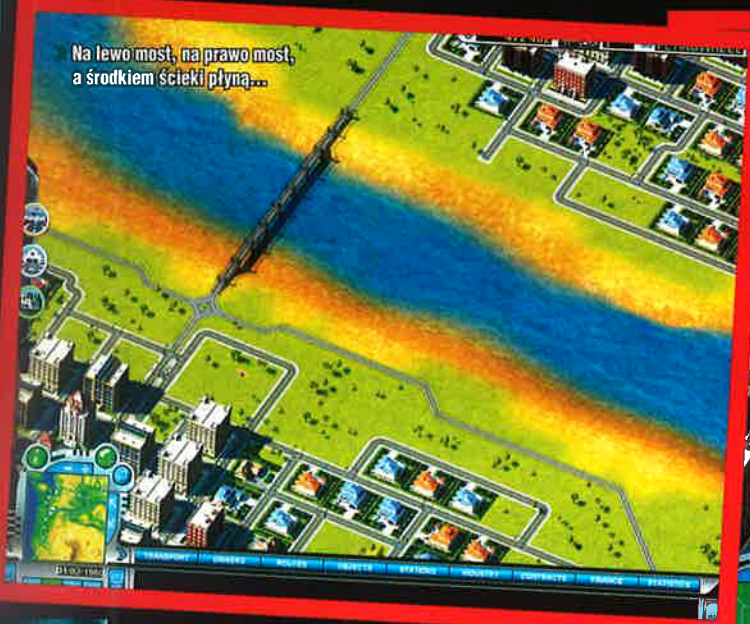


Po wejściu pewnego spokojnego i piorunisko upalnego dnia do redakcyjnej Nacz-Kwatery nawet się nie spodziewałem emocji, jakie mnie tam czekają. Niestety otumaniony żarem, który lał się z lipcowego nieba, zignorowałem chytre błyski w oczach Naczelnego, który dopadł mnie zaraz przy wejściu z pudełkiem w ręku. Próbowałem ominąć złowrogą postać, myśląc tylko o stojącym w redakcyjnej kuchni baniaku wody mineralnej. Jednak jako zagorzały zwolennik całej serii Tycoonów, widząc tytuł – wziąłem to. Dopiero gdy dojrzałem pierwsze ekrany powitalne, pewne wątpliwości przedarły się przez zagotowane na miękko zwoje mózgowe. I tknęło mnie złowrogie przeczucie, że mnie ktoś *tentego*, i to bez mydła...

Oddajcie mi moje 3D!

Zamiast bogatego w szczegóły, trójwymiarowego świata rojącego się najróżniejszymi pojazdami **na ekranie pyszniła się ordynarna izometria** z płaskim jak stół zielonkawym terenem i dwoma paskami przycisków rozłożonymi wzdłuż lewej i dolnej krawędzi ekranu. **Obraz godny gier starszych co najmniej o dekadę.** Co prawda, w zależności od wybranego scenariusza może się on wzbogacić o wzgórza, lasy, doliny i przecięte mostami rzeki, ale niewiele to wnosi urozmaicenia. Chociaż nie miałem okazji odwiedzić naszego Wielkiego Brata, przypuszczam, że sieć dróg i natężenie ruchu było tam znacznie bardziej intensywne nawet w 1960 roku. To, co zaserwowali nam twórcy gry z firmy G5 Software, bardziej przypomina Polskę z tego okresu niż samochodową potęgę, jaką były Stany Zjednoczone...

Obawy, jakie narodziły się od pierwszego spojrzenia, potwierdziły się również podczas dalszej gry. Nie jest ona niczym innym jak **zwykłą strategią ekonomiczną, którą wyposażono w bardzo prosty interfejs graficzny** oraz zasady znane z wielu podobnych gier. Cała akcja rozpoczyna się w 1960 roku, kiedy to zostajemy właścicielem firmy



transportowej i dysponujemy dwoma milionami dolarów.

Ciężkie początki biznesu

Może się to wydawać całkiem sporą kwotą. Jednak chcąc zacząć działanie, musimy zakupić pierwsze ciężarówki, wynająć kierowców i wznieść liczne zabudowania. Przede wszystkim niezbędny jest warsztat, w którym dokonywane będą przeglądy i naprawy posiadanych pojazdów. Tam też będą mogli odpocząć zatrudnieni kierowcy. Następnie musimy wyszukać obiekty, między którymi należy przewozić surowce lub wytworzone produkty. Gdy znajdziemy odpowiednie fabryki, elektrownie lub kopalnie, konieczne jest wzniesienie w ich pobliżu ramp przeładunkowych oraz stworzenie trasy przejazdu i wskazanie produktów, które będą nią przewożone.

Ciężkie, nieładne i skomplikowane.

Po wyznaczeniu punktu początkowego i końcowego takiej trasy konieczne jest także przydzielenie do niej odpowiedniego pojazdu. Możemy przy tym przebierać w dość obfitej propozycji, począwszy od niewielkich ciężarówek, poprzez auta z odkrytą platformą, wywrotki, śmieciarki po cysterny. Każdy typ ciężarówki występuje jeszcze w wersji dwuosiowej lub lawety zaczepionej do ciągnika siodłowego. Oczywiście różnią się one między sobą ceną, a także dodatkowym wyposażeniem, np. kabiną z miejscem do spania. Każdy z pojazdów możemy też wyposażyć w silniki różniące się rodzajem zużywanego paliwa, mocą oraz spalaniem.

A potem też nielekko

Co ciekawe, oprócz budynków związanych bezpośrednio z wykonywaniem usług przewozowych możemy też wznosić innego rodzaju obiekty. Przede wszystkim **możliwe jest budowanie dróg**. Jest to dość kosztowne, ale w dłuższej perspektywie opłaca się, bowiem pozwala zaoszczędzić na paliwie, a także przeglądach pojazdu, który można bardziej intensywnie wykorzystać. Zarobek mogą też przynosić wzniesione przez nas supermarkety i domy handlowe, które będziemy zaopatrywać własną flotą pojazdów. Szukanie różnych sposobów zarobku jest o tyle ważne, że będziemy toczyć stałą walkę z firmami konkurencyjnymi.

Przy próbie wyboru odpowiednich punktów, między którymi można by przewozić poszczególne towary, musimy korzystać z mapy terenu. Konieczne jest dokładne zapoznanie się z listą produktów, jakie oferują i na jakie oczekują widoczne na niej obiekty. Jest to dość żmudne, bowiem poszczególne budynki różnią się wyglądem dopiero przy dużym powiększeniu. Przy bardziej ogólnej skali trudno odróżnić rafinerię od elektrowni czy papiernię od wytwórni programów komputerowych albo Huta Sen... znaczy, huty. W efekcie sporo czasu musimy poświęcić na skakaniu po mapie między kolejnymi wizerunkami fabryk, farm, hut, portów czy sklepów.

Hard, oj, very hard...

Oczywiście prawdziwym fanom strategii ekonomicznych nie będzie to przeszkadzać. Dla nich liczy się ostateczny zysk i sam przebieg walki toczonej z konkurentami, a także proces doboru pojazdów, kierowców i tras. Z pewnością ucieszy ich możliwość toczenia walk sieciowych. Szkoda jednak, **że twórcy gry zaniedbali stronę wizualną i dźwiękową**. Również **czas wczytywania zapisanych scenariuszy lub tworzenia nowych jest bardzo długi**, co zniechęca do uruchomienia HTT na kilka czy kilkanaście minut. **[CDA]**

OCENA **4+**

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	3
AUDIO	2

PODSUMOWANIE

- ➕ bardzo złożone – dla tych, którzy to cenią
- ➕ gra w sieci
- ➖ kiepski interfejs
- ➖ oprawa audiowizualna sprzed 10 lat
- ➖ nic, czego wcześniej gdzieś nie było
- ➖ bardzo złożone – dla tych, których to męczy

NICOLAS GAMES

© Copyright by Nicolas Games

www.nicolasgames.pl

PRODUCENT: GSC GAME WORLD/CDV
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 69.90
WWW.COSSACKS2.DE

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | PRZYBYLI UŁANI POD WINDOWS

Kozacy II
Bitwa o Europę

Na kanwie pierwszych Kozaków natrzaskano już tyle różnych gier i dodatków, że nie powinniśmy być zdumieni, widząc kolejny odcinek dobrze znanego serialu... fala kozaczyzny nadciąga. Kryj się, kto może.

Szkoci są zdania, że do dobrej rocznikowej whisky wolno dolewać tylko dwóch rzeczy: czystej źródlanej wody lub... więcej whisky. Podobną filozofię zastosowano w przypadku recenzowanego dodatku – dodano więcej tego samego. **Podnoszenie jakości zastąpiono powielaniem ilości.**

O ile jednak nigdy nie mam nic przeciwko dobrej whisky, o tyle Kozaków II mogę przyjąć w ograniczonej dawce. Tak jak poprzednio, wybierać można spośród **trzech konwencji rozgrywki**, reprezentatywnych dla różnych typów strategii. Są pojedyncze potyczki, w tym kilka bitew historycznych, jak również cztery liniowe kampanie rozgrywane na modłę typowego RTS-a. Całości dopełnia tytułowy tryb Bitwa o Europę, czyli uproszczona i zminiaturyzowana namiastka kultowego Total War.

Mapę globalną nieco rozszerzono (do 24 prowincji), lecz wobec maksymalnie strywializowanych zasad rozgrywki rasowi stratedzy nadal niewiele tu wskórają.

Są Polacy!

Nieco okazalej prezentują się kampanie, w których dowodzimy armiami hiszpańskimi, niemieckimi, francuskimi (ostatni zryw, czyli popularne „100 dni Napoleona") oraz – uwaga – **polskimi**! Czyż nie miło, że ktoś docenił nasz wkład w napoleońską legendę? (Hiszpan naturalnie zrobiłby w tym miejscu kwaśną minę.)

Satysfakcja z widoku naszego orła na sztandarach maszerujących oddziałów jest ogromna, lecz wyjąwszy te drobne przeróbki, **wcale nie czujemy rodzimych klimatów**. Nie pokuszono się o jakąś charakterystyczną melodię czy odzywkę, teoretycznie „polscy" sołdaci z wyglądu bardziej przypominają chłopów fryzyjskich niźli naszych swojskich kmieci. Oczywiście nie pierwszy i nie ostatni raz oglądamy takie drobne nieporozumienia w zagranicznej grze. Austriacy pewnie mają identyczne obiekcje do własnych jednostek... Chodzi mi raczej o to, że **bez względu, w jakim zakątku Europy walczymy, krajobrazy, budynki i klimaty są wszędzie takie same**. W ostatecznym rozrachunku nie najlepiej świadczy to o dodatku, nad którym można było solidniej popracować.

Mniejsza o geopolitykę

Powyższe zarzuty stracą zapewne na ciężarze gatunkowym, gdy pogodzimy się z prostą prawdą, że **realia historyczne są w tej grze raczej odległym punktem odniesienia i tłem fabularnym dla ambitnego RTS-a niźli podniesionym do absolutu celem**. Nie spodziewajmy się cudów realizmu, skoro grając Księstwem Warszawskim można wypowiedzieć wojnę Francji (albo Anglii, albo... dowolnemu mocarstwu) i potem ją podbić razem z resztą Europy (dlaczego nie cały świat?).

Niemniej **konkurencja dumnie nazwana przez twórców „bitwami historycznymi" nosi tę nazwę mocno na wyrost**. Po pierwsze, jak już wspomniałem, nieważne, gdzie walczymy. Po drugie, naprawdę trudno byłoby konfrontować zaproponowane przez twórców rozmieszczenie oddziałów na mapie z prawdą historyczną, gdyż porównanie to musiałoby wypaść dla gry miażdżąco. **To raczej luźna fantazja na temat niż przeniesiona na ekran prawda dziejowa**. Maniakalni fani historii powinni więc wziąć na wstrzymanie przed rozpoczęciem zabawy.

Przed pojawieniem się Kozaków w tym miejscu była cała dzielnica miasta.

Próby tworzenia mostów pontonowych z ludzi rozpoczęto, jak widać, już w XIX wieku.

Hej Kozacy! Tutaj nie ma dla was pracy. Wyprzedzili was Polacy.

Działa nawalone!

Przymknijmy oko na te niedoskonałości, wszakże gdyby ustawić armaty zgodnie z realiami, żadna z nich nie dosięgłaby nieprzyjaciela (zasięg broni palnej jak w każdym RTS-ie jest z wiadomych powodów ograniczony). Niemniej nie da się ukryć, że działa rozstawiał patentowany idiota. Pozornie wszystko wygląda OK – baterie znajdują się wewnątrz specjalnych szańców, które teoretycznie zapewniają im wyśmienitą ochronę. Szkopuł w tym, że **równocześnie zasłaniają całe pole ostrzału**. Lufy armat skierowane są wprost w wysoką skarpę ziemi znajdującą się metr przed nimi („*z impetem w dąb*", parafrazując slogan reklamowy). Żeby zrobić użytek z artylerii, trzeba ją wytoczyć na otwarte pole (co pożera drogocenny czas), gdzie jej obsługa jest narażona na ostrzał i szarże kawalerii.

I nie tylko to nie działa

Podobnych **niedociągnięć naliczyłem jeszcze sporo**. Dlaczego nie dostrzegałem ich wcześniej, pisząc recenzję podstawowych Kozaków II? Odpowiedź jest prosta: bo to, co rok temu ledwie wystawało ponad powierzchnię morza fascynacji grą, teraz – gdy fascynacja ta już wyparowała – piętrzy się niczym wyrastająca z wody góra.

Zadziwiające, że **ani ukształtowanie terenu, ani bujna roślinność zdają się nie wpływać na pole widzenia żołnierzy**, toteż niepodobna ukryć ich w lesie lub za wzgórzem. Ciekawa sytuacja powtarza się, gdy zwyciężony oddział idzie w rozsypkę – część „szwejków" umyka w siną dal, na trwałe opuszczając pole walki, część zaś kieruje się do koszar, gdzie można ich przegrupować. Sęk w tym, że gdy nie ma koszar (np. podczas „historycznych" bitew), stada niewiedzących, co począć, indywidualistów stoją samopas na baczność po polach i zagajnikach (czekają na PKS?).

Inne zaciachy? Proszę bardzo: **niekiedy nie da rady zająć punktu kluczowego**, choćbyśmy wyrżnęli w pień wszystkich wrogów w promieniu kilometra i postawili własny regiment na samym środku właściwej lokacji. Okolica zdobyta, ziemia ubita, śpiewu ptaków nie słychać – taki Sajgon zrobiliśmy, ale mapa sygnalizuje wyraźnie, że nadal okupujemy ziemię niczyją.

Bardzo przydałby się rozkaz „eskortuj", pomocny przy przydzielaniu ochrony ślamazarnej artylerii. Bez takowej wleczone na drugi koniec mapy drogocenne armaty stają się łatwym celem dla działających na naszych tyłach nieprzyjacielskich jeźdźców i nie ma na to rady. Jeszcze jednego powodu do sarkań dostarcza tryb BoE, a konkretniej jego część turowa. Piję tu do uciążliwej konieczności każdorazowego oglądania, jak wszyscy inni uczestnicy wykonują swój ruch. Szperałem w panelu opcji z nadzieją, że jakoś to wyłączę, ale albo źle szukałem, albo rzeczywiście się przeliczyłem.

Polonizacja, tak jak poprzednio, należy do udanych (w naszej skali na 8+), aczkolwiek pozostawiono pocieszne *„ataki wsteczne kawalerii"* i kilka innych kwiatków. Przystępującemu do polskiej kampanii graczowi zostanie objaśnione, że *„Wielkie Księstwo Warszawskie było małym państwem"* (zapomnieli tylko dodać: „jak sama nazwa wskazuje" :)). Kocham takie smaczki czytane już w pierwszym zdaniu. No to może ja się wypowiem w podobnym tonie: *„Nowi Kozacy II są starymi Kozakami II"*.

Od dodatku oczekuję, by był czymś więcej niż tylko zbiorem misji – powinien mieć coś, co zaciekawi, przykuje uwagę, zmusi do wypróbowania na nowo starych chwytów (np. nowe jednostki, zauważalnie wyższą AI przeciwnika). W BoE niczego takiego nie znajdziemy i dlatego z przykrością oznajmiam: zainstalowałem, zagrałem, zrecenzowałem, zapomniałem. **|CDA|**

4xZ – zainstalowałem, zagrałem, zrecenzowałem, zapomniałem.

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ
VIDEO
AUDIO

PODSUMOWANIE

- ⊕ nie wymaga poprzednich Kozaków
- ⊕ tak samo dobra co poprzedni Kozacy
- ⊕ polskie akcenty
- ⊖ brak najmniejszego powiewu świeżości, innowacji...
- ⊖ ahistoryczne „bitwy historyczne"
- ⊖ parę starych niedociągnięć
- ⊖ monotonia krajobrazowa i nie tylko

NICOLAS GAMES

W serii już wkrótce:
Drop Team
Combat Mission: Campaigns
Birth of America

© Copyright by Nicolas Games
www.nicolasgames.pl

PRODUCENT: AKELLA
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.PLAYLOGICGAMES.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | TYCH PIRATÓW NIE PIRATUJ!

AGE OF PIRATES

OPOWIEŚCI Z KARAIBÓW

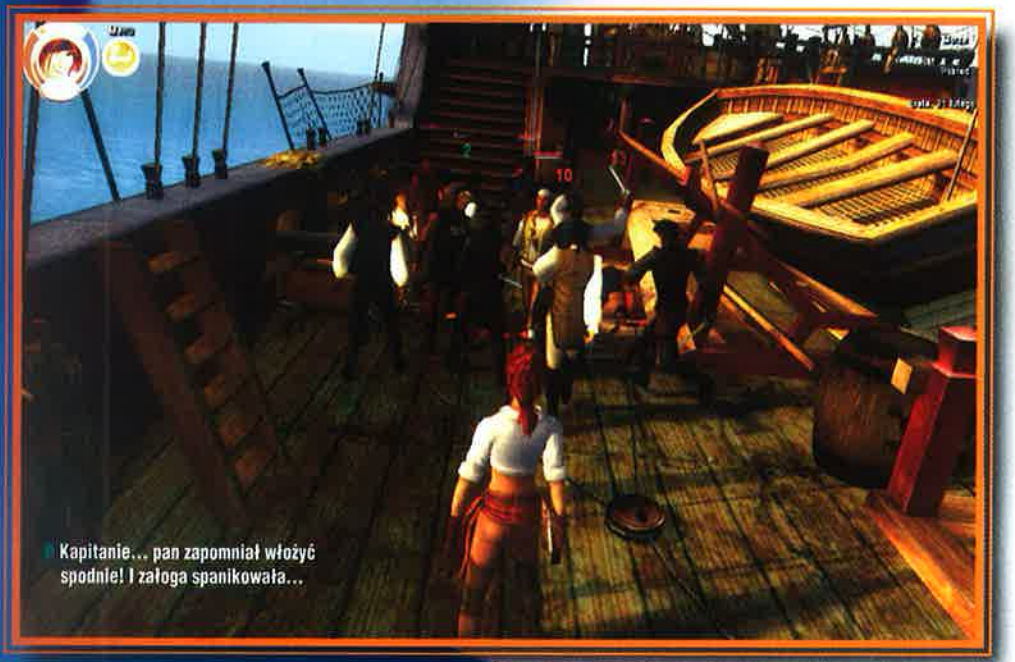
Jeśli korzystasz wyłącznie z oryginalnych wersji programów i gier, kończące się właśnie wakacje kojarzyły ci się z piratami tylko wtedy, kiedy przechodząc obok kina widziałeś plakaty reklamujące film „Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka".

Tego hollywoodzkiego blockbustera przywołuję nie przez przypadek – po pierwsze, bo to zaskakująco dobry film, po drugie zaś dlatego, że fakt, iż w połowie sierpnia ukazała się gra Age of Pirates: Opowieści z Karaibów, musiał mieć związek z tą kinową premierą. AoP to kontynuacja kultowego Sea Dogs, ale biorąc pod uwagę stosunkowo niewielkie różnice między obydwoma tytułami i długi czas, jaki minął między jedną a drugą produkcją, **mam prawo podejrzewać firmę Akella o wyrachowaną kalkulację**. Ktoś tam w dalekiej Rosji doszedł do wniosku, że skoro Hollywood szykuje na lato nową część „Piratów z Karaibów", można wykorzystać machinę promocyjną filmu wydając grę, która tematyką i tytułem będzie do niego niby przypadkiem, a w rzeczywistości celowo nawiązywać.

To zresztą nie pierwsze takie przedsięwzięcie cwanych Rosjan – przy okazji pierwszego filmu również wypuścili podobną grę, opatrzoną nawet oficjalną licencją (za sprawą zachodniego wydawcy, firmy Bethesda), choć pod względem fabuły nie mającą z obrazem z Johnnym Deppem nic wspólnego. Zarówno tamta, niby oficjalna produkcja, zatytułowana po prostu Pirates of the Caribbean, jak i wydana teraz Age of Pirates to z kolei gry bez żenady korzystające z pomysłów, które sprawdziły się w Sea Dogs. **Mimo tych machlojek i koplowania własnych pomysłów Opowieści z Karaibów to całkiem niezła rzecz.** Tyle tylko, że cholernie trudna...

Sea Dogs 2!

To zresztą też pozostałość po Sea Dogs. I tam, i tu pierwsze kroki są bardzo trudne, a zanim gracz dostanie szansę, by dojść do poziomu, na którym poczuje się stosunkowo pewnie – nie obawiając się buntu załogi (bo ma pieniądze na jej żołd) czy przypadkowego starcia z piratami na otwartym oceanie (bo ma statek wystarczająco mocny i umiejętności wystarczająco duże, by sobie z nimi poradzić) – mija co najmniej kilka godzin zabawy.



Kapitanie... pan zapomniał włożyć spodnie! I załoga spanikowała...

Godzin, z których większość zajęło mi głównie wpatrywanie się w ekran wczytywania save'a. Początek gry to autentyczne balansowanie na linie – czy też może na rei, pod którą na każdy błędny krok gracza czyhają piraci, nielojalni marynarze i mistrzowie fechtunku. To duża słabość tego tytułu, bo ze względu na bogactwo opcji i konstrukcję fabuły zdaje się ona namawiać graczy do samodzielnego odkrywania wirtualnych Karaibów – cóż jednak z tego, skoro ten tropikalny akwen jest tak bardzo naszpikowany śmiertelnymi niebezpieczeństwami?

Ahoj, wesoła przygodo!

Age of Pirates to jednak gra, którą w pewnym sensie trzeba sobie samemu wymyślić. Przede wszystkim dlatego, że **główny wątek fabularny zarysowany jest bardzo pobieżnie**. Na początku gry wybiera się jedną z dwóch postaci – przystojnego blondyna lub rudowłosą dziewczynę z krągłym tyłkiem. (A przy okazji ustala kilka parametrów gry – m.in. poziom agresji przeciwników, tłok panujący na morskich szlakach.) Proponuję zdecydować się na babeczkę – wybór ten nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę, za to widoki są dużo ciekawsze.

Przygoda zaczyna się w porcie jednej z karaibskich wysepek, gdzie do wybranej postaci podchodzi pe-

Ty, na tamtym statku płyną piraci Sida Meiera!

wien nieznajomy, który wręcza jej przesyłkę „nadaną" rzekomo przez jej ojca. Problem w tym, że papa nie żyje od wielu lat, a w przesyłce znajduje się tylko połowa mapy z wypisanym na niej imieniem brata/siostry bohaterki/bohatera. I... to wszystko. Podarunku zobaczyć nie można; w pobliskiej tawernie nikt nie sugeruje, że zna tajemnicę niezwykłej przesyłki; nie pojawia się też żaden inny nieznajomy, który mógłby pchnąć cię we właściwą stronę. To, co zrobisz, zależy od ciebie...

Pod korsarską banderą

Na szczęście na brak możliwości nie można tu narzekać, a po tych ciężkich kilku pierwszych godzinach gracz zyskuje swobodę, która rzeczywiście pozwala mu samodzielnie kształtować swoją przygodę. **Obszar gry obejmuje całe Karaiby**, łącznie kilkanaście wysp oraz kilkadziesiąt portów kontrolowanych przez cztery nacje (Anglia, Francja, Hiszpania i Holandia). To akwen, w którym rzutki, pomysłowy kapitan szybko zbije fortunę. Jak? Handlując towarami i... niewolnikami, eskortując statki kupieckie, łupiąc inne okręty, bawiąc się w przemytnika, a także zdobywając porty i kolonie, najlepiej pod banderą jednej z ówczesnych potęg militarnych. Przy okazji – bo tego nie da się uniknąć – trzeba będzie jednak stoczyć setki morskich bitew i wykazać się kunsztem w fechtunku.

Cholercia, zawsze gubię się w tych wielkich miastach...

Kiedy ostatni raz miałeś szansę znaleźć piracki skarb, wydając jedynie 29,90 zł?

Touche!

Większość „pirackich" gier oferuje podobne możliwości, ze świetnym Sid Meier's Pirates! na czele, ale w Age of Pirates: Opowieści z Karaibów wszystkie **opcje są bardziej rozbudowane i realistyczne**. Podczas morskich bitew możesz ostrzeliwać przeciwnika czterema różnymi rodzajami amunicji (kulami armatnimi, kartaczami, kulami łańcuchowymi [do niszczenia takielunku], pociskami zapalającymi). Trafienie we wrogi okręt wymaga naprawdę starannego przymierzenia. Szybkie manewry możliwe są tylko wtedy, kiedy operuje się przy nich nie tylko sterem, ale i ożaglowaniem. Prędkość statku można zwiększyć, wyrzucając przewożone towary. Niełatwo też doprowadzić do abordażu, a gdy już do niego dojdzie, wpierw trzeba sobie poradzić z załogą (w tej kwestii można na szczęście liczyć na własnych marynarzy), a potem, w pojedynku na szpady, z kapitanem wrogiej jednostki.

Szkoda, że **twórcy nie uniknęli kilku błędów** – bitwy morskie kończą się często bez rozwiązania (po oddaniu kilku strzałów oba statki odpływają w swoją stronę) lub przeciągają w nieskończoność (gdy jedna flotylla ucieka z prędkością niewiele większą lub mniejszą od okrętów pościgu), zaś **sterowanie podczas szermierki jest mało wygodne** i daje bardzo chaotyczne efekty.

Brakuje tylko drewnianej nogi

Age of Pirates: Opowieści z Karaibów **to pod wieloma względami gra RPG**. Bohater opisany jest bowiem szeregiem współczynników, w trakcie rozgrywki zdobywa doświadczenie, rozwija swoje umiejętności i zdobywa nowe. Może również rozbudowywać swój żaglowiec, wzmacniając kadłub lub zmieniając rodzaj armat. Tu akurat korzyści niosą ze sobą też pewne minusy, bo np. bardziej wytrzymały kadłub jest cięższy, przez co zmniejsza się zwrotność statku.

W tawernach można także nająć oficerów, którzy najpierw pomagają w walce i żegludze, potem zaś mogą obsadzić – jako kapitanowie – statki zdobyte w trakcie abordażu. Kiedy dysponujesz większą flotą (liczba okrętów, jakie mogą się w niej znaleźć, zależy od poziomu doświadczenia bohatera), możesz wydawać podkomendnym rozkazy w czasie bitwy – dzięki solidnym algorytmom AI radzą sobie z nimi całkiem nieźle. Przynajmniej do czasu, aż się nie zbuntują...

Na horyzoncie

Piracka gra studia Akella działa na silniczku graficznym o nazwie **Storm**, który doskonale radzi sobie nie tylko z morskimi burzami, ale także z wszystkim tym, co łączy się z odwzorowaniem na ekranie karaibskich mórz. Fale rozbijające się o burty statków, spienione bałwany, kropiący od czasu do czasu deszcz, zachody słońca, latarnie zwisające z masztów podczas nocnych rejsów – wszystko to wygląda dokładnie tak, jak wyglądać powinno.

Podobać się mogą też modele statków, choć zarówno one, jak i animacje czy modele marynarzy oraz mieszkańców miast wykonane są nieco słabiej niż woda i warunki pogodowe. Trochę brakuje bump mappingu, HDR-ów i innych efektów, ale nawet bez nich trudno oprawie Age of Pirates cokolwiek zarzucić. **Ta gra jest po prostu ładna**. A na dodatek **całkiem nieźle udźwiękowiona** (skrzypienie pokładowych desek!!!), choć niektóre motywy muzyczne momentami kojarzą się raczej ze wschodnimi stepami niż karaibskim calypso. Czuć słowiańską duszę twórców...

Ukryty skarb?

Z Age of Pirates: Opowieści z Karaibów jest trochę tak jak z ukrytym skarbem herszta jakiejś pirackiej bandy. Zanim dotrzesz do tego, co naprawdę dobre (czyli grywalności i swobody rozgrywki), trzeba się sporo naszukać i ścierpieć wiele niedogodności: fatalną instrukcję pozbawioną kilku istotnych informacji, za to pełną błędów (UWAGA! – w grze jest całkiem pomocna mapa, ale nie pod klawiszem wspomnianym w instrukcji – w trakcie rejsu radzę wcisnąć [M] lub [Tab]), brak samouczka itd.

Nie każdy znajdzie w sobie tyle determinacji i zaangażowania, by przebrnąć przez początek – ja jednak do tego namawiam. Kiedy ostatni raz miałeś szansę znaleźć piracki skarb, wydając jedynie 29,90 zł? **[CDA]**

Multipirat

Age of Pirates: Opowieści z Karaibów to gra wyposażona w tryb multiplayer, choć w instrukcji nie ma na ten temat ani słowa. Trudno też znaleźć odpowiedni serwer w Internecie, udało się nam odpalić jedynie grę w sieci lokalnej. Multi oferuje cztery tryby rozgrywki (Deathmatch, Team Deathmatch, Convoy i Fort Siege), sprowadzające się do morskich bitew rozgrywanych w różnych wariantach.

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	8
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetnie odwzorowane morze
- ⊕ najbardziej rozbudowana i realistyczna z gier pirackich
- ⊕ swoboda rozgrywki...
- ⊖ ...z którą jednak nie zawsze wiadomo, co zrobić, bo fabuła jest szczątkowa
- ⊖ wysoki poziom trudności na początku zabawy
- ⊖ tragiczna instrukcja
- ⊖ ...plus kilka innych rzeczy, znacznie obniżających grywalność.

PRODUCENT: LEGACY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: LEGACY INTERACTIVE
WWW.CIGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 10/2006

EGM | ŻMUDNE, NUDNE... I GRYWALNE

Można prosić o autograf na zdjęciu ofiary?

LAW & ORDER CRIMINAL INTENT

Dochodzenie w sprawie kradzieży dachu trwa!

W Nowym Jorku trwa bezwzględna wojna ze zbrodnią, którą największym i najbardziej zuchwałym przestępcom wydali ludzie z Major Case Squad. Oto historia kilku z nich...

Tymi słowami zaczynają się kolejne odcinki serialu „Universal Betwork Television LLC", którym od piętnastu lat (pierwszą serię mieli Jankesi okazję oglądać w 1990 roku) pasjonują się Amerykanie, a po nich pozostali mieszkańcy naszego globu. Nakręcono już pięć „sezonów", co jak na serial TV jest niemałym sukcesem. Powodzenie serii zaskakuje tym bardziej, że grający w nim aktorzy wcale nie należą do największych hollywoodzkich, pławiących się w sławie i wypełnionych sokiem malinowym basenach gwiazdorów.

Treścią kolejnych odcinków nie są też pełne napięcia strzelaniny, których uczestnicy zużywają amunicję w ilości, z jaką można by się pokusić o rozpoczęcie niewielkiej wojenki, ani pościgi samochodowe obracające w ruinę kilkanaście domów i złomujące kilkadziesiąt samochodów. (Rzecz ciekawa, że lubimy oglądać takie pościgi na ekranach naszych telewizorów, ale wszyscy zareagowalibyśmy rykiem oburzenia, gdyby choć jeden z nich ożywił ulice miasta, w którym żyjemy na co dzień). Autorzy skupili się na **żmudnej pracy współczesnych detektywów**, którzy nie mogą się obejść bez wsparcia analityków z policyjnego laboratorium.

Milczenie nic ci nie pomoże. I tak wszystko powiesz!

Gra na bazie

Na bazie sukcesu serialu (5 sezonów po 23 odcinki to nie w kij dmuchał!) programiści Vivendi Universal Games i developerzy Legacy Interactive zrobili cztery gry komputerowe, nazwane tak samo jak serial: Law & Order.

Tym, którzy chcieliby zagrać w L&O:CI, zalecam zapoznanie się z treścią kilku choćby odcinków, co pomoże w zrozumieniu niektórych niuansów gry. **Autorzy scenariusza założyli, że ich „targetem" będą gracze, którzy jednocześnie są fanami serialu.** Postarali się bowiem o to, by wiernie oddać zawiłości śledztwa, nieoczekiwane zwroty akcji i prawdopodobieństwo psychologiczne sytuacji oraz postaci, z jakimi ma do czynienia telewidz śledzący losy bohaterów kolejnych odcinków.

Dialogi mają styl!

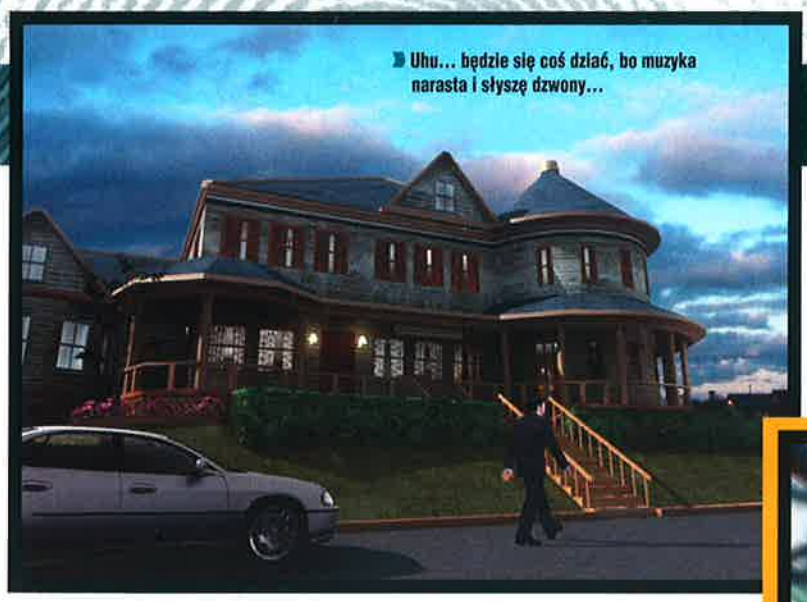
Po rozpoczęciu gry animujesz jednego z nich – detektywa Bobby Gorena (jego głos podkłada odtwórca roli w serialu – Vincent D'Onofrio). Jest to ważne o tyle, że autorzy scenariusza **ciekawie rozwiązali sprawę dialogów w grze – nie wybierasz gotowych odpowiedzi, tylko ich ton czy raczej styl.** Możesz więc podjąć próbę zastraszenia rozmówcy, możesz usiłować go zwieść, pochlebiać mu, zjednać go sobie szczerością lub współczuciem. Od razu powiem, że nie ma jedynie słusznej recepty – inne podejście jest potrzebne, gdy rozmawiasz w więzieniu z szefem dzielnicowego gangu, inne przy rozmowie z córką zatłuczonego na śmierć baseballowym kijem we własnym mieszkaniu bankiera, a jeszcze inne, gdy usiłujesz pociągnąć za język twardą jak podeszwa sandała rzymskiego legionisty barmankę z nocnego lokalu. Od tego, czy wybierzesz właściwe podejście, zależy w dużej mierze powodzenie prowadzonego śledztwa.

Detektyw Goren mówi głosem mocno przygnębionego spaniela – ale tych, co znają jego postać z serialu (i jego kłopoty rodzinne), wcale to nie zdziwi. Ślamazarność Gorena jest zresztą zwodnicza – współczesny, nowojorski Holmes wcale nie ustępuje pierwowzorowi, gdy chodzi o umiejętność wyciągania wniosków i kojarzenia faktów. Co jest istotne, bo to ty, drogi graczu i czytelniku, niniejszym będziesz animował Gorena i ty będziesz wyciągał te wnioski.

Żmudna analityczna robota

Rozpoczynasz grę w momencie, w którym przełożony Gorena, kapitan Deakins, **powierza mu trzy sprawy, które może rozwiązać w dowolnej kolejności** (możesz nawet prowadzić je jednocześnie, przerzucając się z jednej na drugą: gdy chwilowo utkniesz w jednej, możesz – zapisawszy grę – wrócić do biura i zacząć dochodzenie w innej). Goren ma wsparcie w postaci zespołu laborantów i archiwistów, zdobywających dla niego wszelkiego rodzaju informacje, oraz zespołu agentów śledzących wskazane przezeń osoby. **Gdy prowadzisz te trzy sprawy, wyłania się zza nich czwarta – wiążąca je wszystkie w jedną logiczną całość...**

L&O:CI jest grą, w której animujesz doskonale widoczną na ekranie postać Gorena. Mogę zapewnić potencjalnych graczy,


Uhu... będzie się coś dziać, bo muzyka narasta i słyszę dzwony...

że z pewnością nie będą się nudzili. Grafika gry została bardzo starannie opracowana i niewiele można jej zarzucić. Wszystkie lokacje – a jest ich **ponad 60** – są starannie nakreślone. Podczas gry Goren będzie spotykał – poza swoimi kolegami – rozmaitych ludzi, o których możesz się wiele dowiedzieć, puszczając w ślad za nimi detektywów z sekcji śledczej. Każdy znaleziony przedmiot możesz odesłać do analizy, której wyniki podsuną nowe tropy i ślady.

W kilkunastu miejscach będziesz miał do czynienia z typowymi układankami (odtwarzanie wyglądu i treści podartej kartki czy notatki), w innych zaś staniesz wobec łamigłówki „otwórz pudełko przesuwając odpowiednie bolce". Stopień trudności tych zagadek nie jest zbyt wysoki. Ale... w pewnym miejscu trzeba ci będzie rozwiązać krzyżówkę. Dla znających angielski w sposób doskonały inaczej rzecz jest nie do rozgryzienia.

Interfejsofon i nie tylko

Dość ciekawym rozwiązaniem jest **przeniesienie interfejsu gry na telefon Gorena**, na którym będziesz mógł nawet dokonywać zapisów stanu gry. Podczas niemal całej rozgrywki będziesz mógł obserwować ten niezwykły gadżet w lewym górnym rogu ekranu. Można powiedzieć, że zabawka owa jest najlepszym przyjacielem detektywa. Goren przechowuje w nim treść wszystkich raportów dotyczących znalezionych przezeń przedmiotów i śladów, całą dokumentację prowadzonego aktualnie śledztwa, ma też z niego dostęp do menu gry.

Za pośrednictwem tegoż telefonu Goren może też wybierać miejsca, do jakich chce się przenieść (wcześniej ktoś musiał mu o nich powiedzieć). A robi to tajemniczym sposobem – dokonuje pewnie teleportacji, ale u Jankesów wszystko jest możliwe. Tak czy kwak, **na pewno uznasz, że telefon Gorena jest jednym z ciekawszych gadżetów, z jakimi się spotkałeś w Krainie Gier** (ciekawe, że Goren podczas całej gry tylko dwa lub trzy razy korzysta z tej niezwykłej Nokii, by do kogoś zadzwonić).

Drugim niezwykłym gadżetem jest laptop – z niewiadomych powodów nieprzenośny i zainstalowany w siedzibie wydziału. Pewnie chodzi o koszty. Laptop został zainfekowany niezwykle interesującym programem, który analizuje wszelkie wskazane mu ślady i tropy, a na ich podstawie buduje PPZ (Psychologiczny Profil Zbrodniarza) i sprawdza, który z podejrzanych jest doń najbardziej zbliżony. Na podstawie orzeczeń tego programu kapitan Deakins wydaje naszemu bohaterowi nakazy przeszukań czy inne potrzebne uczciwemu glinie dokumenty – Goren jest bestialsko praworządny i bez odpowiedniego papierka nie wejdzie nawet do publicznej toalety, a goląc się przed lustrem pewnie sam siebie na wszelki wypadek legitymuje.

Możesz się nie ruszać? Tworzę twój portret psychologiczny!

Kląłem, narzekałem – ale grałem do końca. I nie żałuję.

Gra (i) buczy

Ilustracja dźwiękowa gry też jest godna uwagi – głosy aktorów dobrano bardzo dobrze, teksty podają z wyczuciem sytuacji, tło dźwiękowe też jest oddane wiernie i dopasowane do sytuacji. Można by się co prawda przyczepić do niektórych motywów muzycznych, które nie zawsze pasują do miejsca, w jakim są prezentowane, ale to drobiazg.

...a nawet głośno buczy

Pierwszą rzeczą, która ci się z pewnością nie spodoba, jest **sposób, w jaki Goren się porusza**. Oczywiście trudno wymagać od nowojorskiego gliny, żeby jego ruchy miały wdzięk młodziutkiej baletnicy, ale **facet chodzi jak ciężarna, złamana przeciwnościami losu gorylica**. Jeśli wskażesz mu miejsce, do którego ma przejść, Goren dość długo się namyśla, odwraca się całym ciałem, potem przez chwilę osobliwie przestępuje z nogi na nogę, aż wreszcie rusza... Ale wtedy idzie jak buldożer i wygląda na to, że nic go nie powstrzyma. Bywa też, że „cop" zacina się niczym tani scyzoryk i kilkakrotnie powtarza jakiś ruch. Wszystko to po jakimś czasie zaczyna nawet bawić. Ale przedtem jednak wku... wnerwia.

Inną rzeczą jest to, że **gra miewa tendencje do zacięć i zawieszeń**, o ile nie masz najnowszego sprzętu – engine jest dość toporny i stawia naprawdę spore wymagania procesorowi, karcie graficznej i pamięci RAM. **Nie wierzcie temu, co podają twórcy gry w zaleceniach minimalnych.** Nie sprawdzałem tego, ale mój sprzęt ma czterokrotnie większą pamięć i dwakroć szybszy procesor – i w kilku miejscach kląłem niczym początkujący chirurg na zjeździe pijanych drwali po konkursie żonglowania piłą łańcuchową.

Buczy, ale wciąga

Z tym wszystkim w grze jest to coś, co wciąga – kląłem, ale grałem. Dobrze skonstruowane zagadki, nieoczekiwane zwroty akcji, ciekawie zarysowane pod względem psychologicznym postacie – wszystko to sprawia, że tak czy owak nieźle się bawiłem. **(CDA)**

Poddaj się, jesteś otoczony!

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ciekawe scenariusze kolejnych spraw
- barwne postacie
- niezła oprawa audiowizualna
- gra na motywach serialu

- fatalne animacje ruchów bohatera
- wysokie wymagania sprzętowe
- tendencja do zwisów
- serial jednak lepszy

- PRODUCENT: FIREFLY
- DYSTRYBUTOR: FIRAXIS
- CENA: 129,90
- WWW.FIREFLYWORLDS.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | I TY, FIRAXIS, PRZECIWKO MNIE?

CIVCITY ROME

Recenzowanie gier to naprawdę ciężki fach tylko wtedy, kiedy musisz spędzić kilkanaście godzin przy produkcji, która jest ewidentnie nieudana. To już wiecie, bo przez lata wiele razy tak zaczynaliśmy różne teksty. Wyobraźcie sobie jednak, jakie to uczucie, kiedy musisz grać w przeciętniaka, co do którego miałeś duże oczekiwania. To boli podwójnie...

Okazuje się, że logo renomowanej firmy to za mało, by zagwarantować grze wysoki poziom – nawet wtedy, gdy jest to logo Firaxis czy FireFly. Obie firmy mają na koncie kilka tytułów, którymi naprawdę mogą się chwalić (nazwy Civilization i Twierdza mówią same za siebie), obie razem pracowały nad CivCity: Rome, obie też ponoszą winę za to, że finalny produkt jest nieprzemyślany, a na dodatek zabugowany. Jako fan ekonomicznych, „budowlanych" strategii ze sporymi nadziejami czekałem na ten miks Civilization, Sim City i Caesara III, jednak rzeczywistość po raz kolejny dowiodła prawdziwości podwórkowego przysłowia: „Nie napalaj się, madafaka, bo spadniesz z trzepaka".

Caesar żyje wiecznie

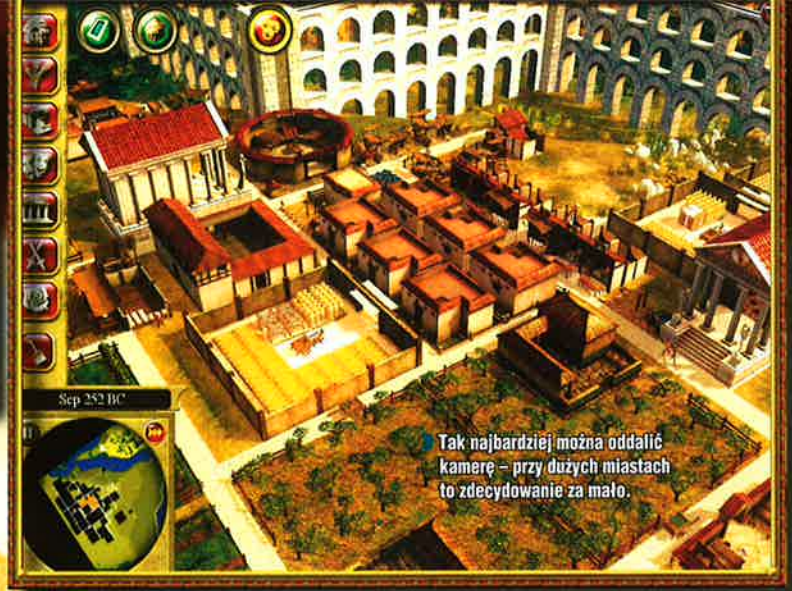
Jak już wyżej wspomniałem, CivCity: Rome miał być miksem Civilization, Sim City i Caesara III – założenie było takie, by pokazać, jak w skali mikro rozwija się jedno z miast stawianych przez graczy namiętnie podczas typowej sesji Civilization IV. W rzeczywistości jednak jest to podróba Caesara III na silniczku (i z błędami) Twierdzy 2!

Z wiekowego pierwowzoru zerżnięto niemal wszystko – strukturę gry (kilkanaście coraz trudniejszych misji, w każdej zarządza się nową prowincją), zależności pomiędzy różnymi budynkami konstrukcyjnymi (np. pola oliwne zaopatrują tłocznię oleju itd.) czy interakcje zarządzanej prowincji z Imperium Rzymskim (handel, realizowanie zleceń senatorów). Do tego dołożono system określający „szczęśliwość" obywateli, wzorowany na tym z Twierdzy, oraz kilka – mocno jeszcze uproszczonych – drobiazgów z Civilization (drzewko wynalazków, Civilopedię) i... ktoś uznał, że to wystarczy, by zadowolić graczy. Tyle tylko, że ten ktoś – nieważne, czy z FireFly, czy z Firaxis, tak czy owak powinno się go zwolnić – grubo się pomylił.

Nieszczęście w szczęście

Szwankują mechanizmy rozgrywki zapożyczone z Twierdzy. System „szczęścia" działa tak, że kalkuluje ogólne zadowolenie mieszkańców na podstawie sumy punktów dodatnich i ujemnych określających satysfakcję z różnych aspektów życia (m.in. dostęp do żywności, bezrobocie, duma z prestiżu miasta). Jak na mechanizm, któ-

No powiedzcie sami: czy te proporcje są OK?



Tak najbardziej można oddalić kamerę – przy dużych miastach to zdecydowanie za mało.

Wio, koniku, wio!

ry opisuje coś tak nieuchwytnego jak szczęście, jest on jednak zbytnio matematyczny – można np. całkowicie głodzić mieszkańców, ale zrównoważyć to, stawiając jakąś wyjątkowo imponującą budowlę w centrum miasta. I będą szczęśliwi.

To nie koniec. Duża liczba bezrobotnych i brak mieszkań potrafią bardzo ujemnie wpłynąć na ogólny poziom zadowolenia – problem w tym, że duża satysfakcja z życia deklarowana przez mieszkańców sprawia, że zaczyna się ono

Jest to podróba Caesara III na silniczku (i z błędami) Twierdzy 2.

szybko zaludniać, co powoduje... wysokie bezrobocie i brak mieszkań. To z kolei sprawia, że ogólny poziom szczęścia leci na pysk, a tym samym wywołuje odpływ ludności. Nie ma możliwości, by osiągnąć równowagę, bo jeśli uszczęśliwisz mieszkańców, automatycznie unieszczęśliwisz ich w następnym miesiącu.

Imperialne proporcje

Z mieszkańcami i ich migracją jest w ogóle kłopot. Gra w zupełnie niezrozumiały sposób kalkuluje ich liczbę. Możesz mieć postawionych kilka skromnie wyglądających domków i dowiedzieć się, że twoja osada liczy kilka tysięcy obywateli!!! Ta liczba się zresztą cały czas waha – wraz ze zmieniającym się jak w kalejdoskopie poziomem szczęścia. I tak w ciągu kilku sekund, przy normalnym upływie czasu, możesz stracić, lub zyskać, tysiąc mieszkańców. To absurd!

Z proporcjami różnego rodzaju CivCity: Rome ma zresztą największy problem. Niektóre budynki są gigantyczne, w sposób zupełnie nieprzystający do skali pozostałych konstrukcji. Nijak nie jesteś w stanie zorientować się, jakiej wielkości jest produkcja np. stawianych winiarni. A kiedy nie wiadomo, ilu mieszkańców może zaspokoić swoje alkoholowe potrzeby dzięki pracy jednego takiego punktu, nie wiadomo też, ile ich postawić w dziesięciotysięcznej osadzie, a ile w mieście pięć razy większym.

Wydaje się też, że w magazynach złożyć można mniej dóbr, niż wynikałoby to z ich wyglądu czy ceny, natomiast wszystkie farmy produkują zbyt duże ilości oliwek, winogron czy zboża. Zupełnie niedobrany jest również czas, jaki zabiera karawanie handlowej przebycie drogi do i z innego miasta, czy nawet czas potrzebny na przeniesienie np. mięsa ze spichlerza do domu stojącego dwie przecznice dalej.

Gdzie jest świątynia?

To zresztą kolejna wada (a nazywając rzecz po imieniu: zwykły, perfidny bug) CivCity: Rome. Twórców nie usprawiedliwia nawet fakt, że problem, o którym zaraz napiszę, to właściwie w gatunku „gier w budowanie starożytnych miast" norma. O co chodzi? O trudności z wychwyceniem przez algorytmy AI, kierujące obywatelami miasta, tego, że pewne dobro zostało im już udostępnione.

Często zdarza się więc, że budynek znajdujący się przy tym samym skrzyżowaniu co np. świątynia, nie może się rozwinąć, bo jego mieszkańcy narzekają na brak w okolicy placówek zaspokajających ich potrzeby religijne. Co z tym fantem począć? Rzucić myszką w ścianę, ot co. Bo nic innego się nie da zrobić, a jak się da, to i tak nic to nie da.

A jeśli wydaje się komuś, że jest spokojnym człowiekiem i nie musi się zachowywać w tak choleryczny sposób, ciekaw jestem, jak zareaguje na kolejny „smaczek" wzięty żywcem z gry. W jednej z pierwszych misji moi mieszkańcy wpadli w depresję, bo obraził się na nich jeden z bogów, Jupiter, któremu nie spodobało się to, że nie postawiono mu żadnej świątyni. Tyle tylko, że ze względu na wczesne stadium gry mogłem wybierać tylko między trzema świątyniami, z których żadna nie była poświęcona Jupiterowi!

Kwietnik pod falami

Być może to duże oczekiwania sprawiły, że niski poziom CivCity: Rome odebrałem jako sprawę osobistą – tak czy owak, „I'm on fire", więc wymienię jeszcze kilka innych błędów i bugów. Każda misja – nieważne, czy rozgrywasz pierwszy etap kampanii, czy dziesiąty – rozpoczyna się wraz z otwartym samouczkiem, opisującym budowę miasta od podstaw.

W wielu misjach musisz też dokonywać odkryć, które na wcześniejszych poziomach już zaliczyłeś.

Część prowincji oddawanych pod rządy gracza znajduje się nad morzem – i grze zupełnie nie przeszkadza, że spore fragmenty domów czy drogi mogą być postawione w miejscach, które są bez przerwy zalewane przez fale. Po prostu animacja fal sięga za daleko – co nie ma żadnych konsekwencji dla gry, za to brzydko wygląda. Przy najwyższej rozdzielczości (notabene to zapierające dech w piersiach... 1280 x 1024) kursor klika nie w miejsce, w którym jest widoczny na ekranie, a w jakiś inny punkt, przesunięty mniej więcej o centymetr w kierunku północny zachód.

I jeszcze ostatnia ciekawostka. Estetykę miejskiej zabudowy gra oblicza, sumując liczbę ogrodów i drzewek stawianych przez gracza – tyle tylko, że robi to globalnie dla całej mapy. Możesz więc gdzieś w rogu, nawet z dala od miasta, postawić kilkanaście ogródków i drzewek – i tak osiągniesz pożądany efekt (mieszkańcy będą się cieszyć, że mieszkają w przyjemnej dla oka osadzie), a nie stracisz miejsca, w centrum miasta zbyt cennego, by przeznaczać je na jakieś tam krzaki...

Podglądanie gospodyń

Rzeczy, które w CivCity: Rome jako tako się udały, można zliczyć na palcach jednej ręki – i to nawet wtedy, jeśli mówimy o ręce długoletniego pracownika tartaku, w którym nikt nie przestrzega przepisów BHP. Gladiatorskie pojedynki czy wyścigi rydwanów, które można obserwować w grze, to miła rzecz – ale jednak tylko drobnostka, nie wpływająca na satysfakcję płynącą z zabawy.

Podobnie ocenić trzeba możliwość podglądania codziennego życia mieszkańców rzymskich prowincji – ich animacje szybko się powtarzają, a średnia (by nie napisać po prostu: brzydka) oprawa graficzna sprawia, że na pewno nikt nie będzie spędzał czasu, patrząc na krzątające się po domostwie gospodynie.

W sympatyczny sposób przedstawiono Civilopedię – fakty w niej zawarte rozrzucone są na kilkunastu klimatycznych rycinach, przedstawiających życie w tamtych czasach. To jednak też tylko niuans, a nie prawdziwa zaleta gry. Bo mówiąc najzwyczajniej w świecie – CivCity: Rome zbyt wielu zalet nie ma. A grać w to musiałem. Recenzowanie to naprawdę ciężki fach... **[CDA]**

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	6
AUDIO	6

PODSUMOWANIE

- ⊕ patent na Civilopedię
- ⊕ możliwość zajrzenia do domostw mieszkańców
- ⊖ bugi, błędy, niedociągnięcia
- ⊖ grafika sprzed 2 lat
- ⊖ cena wersji PL

PRODUCENT: TRIPWIRE INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.REDORCHESTRA.PL

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | TANI HARDKOR

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45

Front wschodni uważany jest za jeden z najbardziej krwawych i brutalnych teatrów działań II wojny światowej. Red Orchestra: Ostfront 41-45 to gra, która stara się najwierniej oddać tamte realia. Robi to na tyle dobrze, że większość graczy pozna przy niej smak potu i łez, a może nawet krwi.

Skąd taki wstęp? Red Orchestra to gra z długą historią – **to najnowsza, najbardziej doszlifowana wersja moda stworzonego przez garstkę zapaleńców na bazie gry Unreal Tournament 2003** (patrz: ramka). Innymi słowy, stworzyli ją hardkorowi gracze z myślą o takich samych jak oni... hardkorowych graczach. Na tym nie koniec – ta garstka zapaleńców ekscytowała się nie tylko sieciowymi shooterami, ale i militariami, historią II wojny światowej, sprzętem i uzbrojeniem używanym przez żołnierzy biorących udział w tamtym konflikcie. Dlatego też postarali się, by ich wspólne dzieło było tak bliskie ówczesnej rzeczywistości, jak to tylko możliwe.

Realizm na Unrealu

Ten realizm może zrażać graczy, którzy przyzwyczajeni stosunkową łatwością „wejścia" w rozgrywkę tytułów takich jak Unreal Tournament 2004 czy seria Battlefield. Przez długi czas będą się oni czuli w Red Orchestra zagubieni. Większość potencjalnych nabywców Ostfront 41-45 mogłoby się zainteresować tą grą po sesjach rozegranych w Battlefield 1942 (jak by nie patrzeć, to najlepiej wypromowana, najgłośniejsza i najpopularniejsza gra o tej tematyce i z tego gatunku) – tymczasem Red Orchestra korzysta z zupełnie innego obłożenia klawiatury, więc na początku pomyłek będzie co niemiara. To jednak problem najmniejszy, bo Ostfront na wiele innych sposobów zraża „normalnego" gracza.

Całkowicie kuriozalny wydaje się realizm w odwzorowywaniu tego, co widzą przed sobą kierowcy transporterów opancerzonych czy operatorzy czołgowych działek – tak jak w rzeczywistości, pole walki obserwują przez niewielkie lufciki w pancerzu, co sprawia, że trafienie w ruchomy cel wymaga niezwykłego kunsztu. **Strzelanie – i trafianie – jest tu zresztą trudne, niezależnie od używanej broni.** W grze nie ma celownika, przeładowanie broni trwa wieki, strzelanie z ciężkiego karabinu maszynowego w pozycji innej niż leżąca daje celność bliską zeru (jak realizm, to realizm!). Celowanie wieżyczką czołgu nie odbywa się za pośrednictwem myszy, tylko klawiszy WSAD, dzięki czemu można było idealnie oddać szybkość (a raczej powolność) obrotu takiej

Granat gratis

Red Orchestra: Ostfront 41-45 to komercyjna wersja gry, która wywodzi się z darmowego moda – jej twórcy, firma Tripwire Interactive, nie ma więc kłopotów z bezpłatnym udostępnianiem różnego rodzaju materiałów internautom. Pod koniec lipca ukazał się „booster pack", który można ściągnąć z serwerów firmy, nie wydając ani złotówki; zawiera jedną nową mapę, nową broń oraz szereg drobnych poprawek do podstawowych mechanizmów rozgrywki. Warto ściągnąć boostera, bo dodatkowa mapa jest naprawdę udana, a granaty dymne pozwalają skorzystać z wielu nowych rozwiązań taktycznych. Na koniec najlepsza wiadomość – kolejne dodatki są w drodze...

Czyż nie dobija się koni?

Od moda do realistycznej komercji. :)

wieżyczki. Z nerwów (szczególnie przy letniej temperaturze) na czole pojawia się pot, z przygryzionej wargi leje się krew, a łzy pojawiają się wtedy, gdy przeciwnik wymierzy w ciebie sekundę wcześniej niż ty w niego. (Ale tak to właśnie było – taki Tygrys robił 360 stopniowy obrót wieżą w minutę. I tylko dlatego paru(nastu) tysiącom alianckich czołgistów udało się przeżyć...)

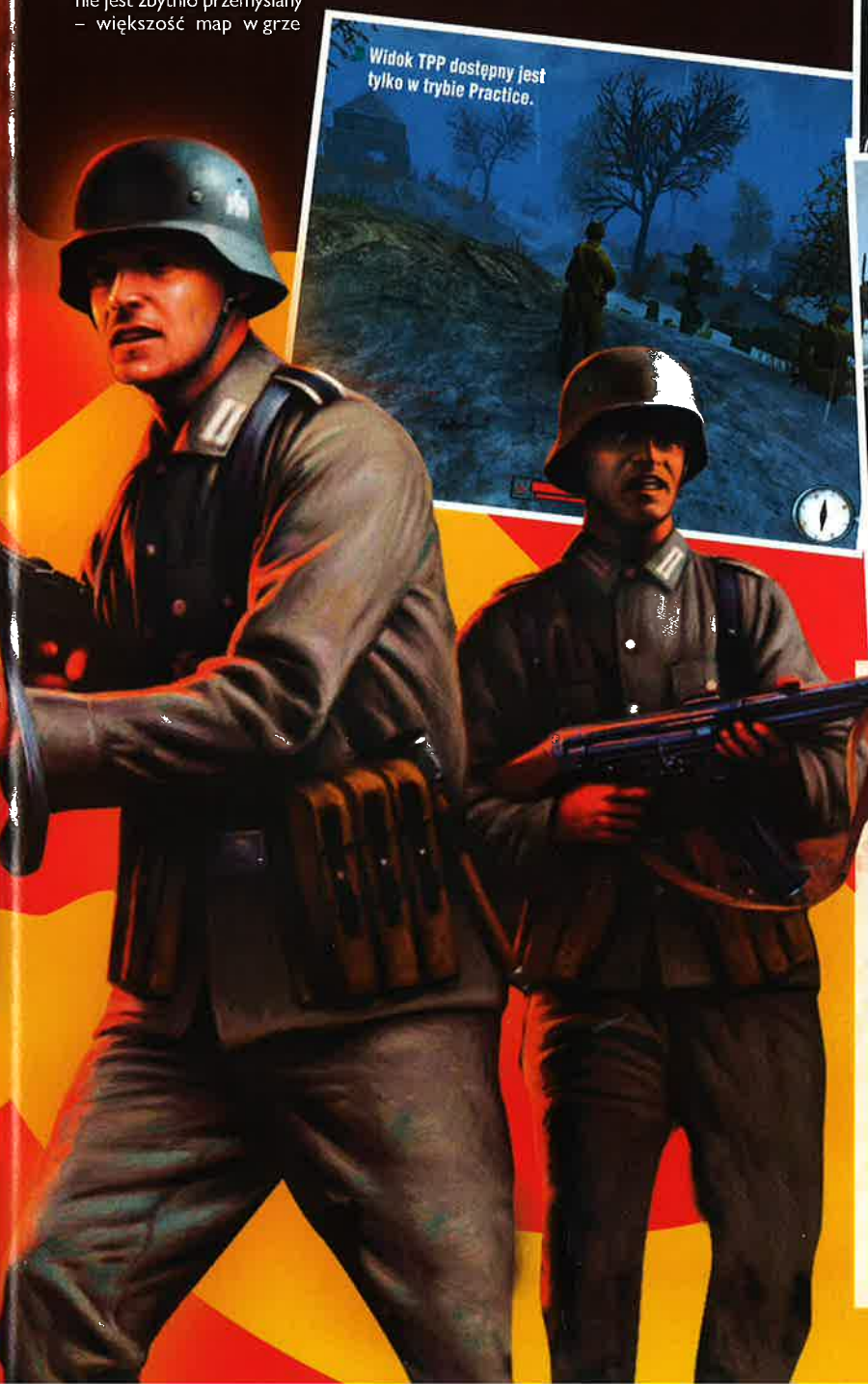
Głupota bota

Jeśli rzeczywiście znajdzie się przeciwnik, któremu sztuka ta się uda, będzie to oznaczało, że grasz po sieci z innymi, żywymi graczami (maksymalnie może ich być 32). **Gra co prawda oferuje tryb dla jednego gracza, ale jest on już z założenia jedynie dodatkiem do zabawy podstawowej – czyli zabawy w sieci.** Skąd to wiadomo? Nosi nazwę Practice i pozwala rozegrać sesję na dowolnej z **13 dostępnych w grze map z towarzyszeniem maksymalnie 11 botów.** Niestety nawet jak na trening tryb ten nie jest zbytnio przemyślany – większość map w grze stworzono z myślą o 24 czy nawet 32 graczach, więc dwunastu żołnierzy (boty plus ty) zwyczajnie się na nich gubi.

Trening ma jeszcze jedną wadę, bardzo poważną. Jest nią sztuczna inteligencja – a właściwie **prawdziwa głupota botów.** Do celów ćwiczebnych nie nadają się one wcale, bo jedyne, co w miarę im wychodzi, to obrona zajmowanych pozycji – obrona dość toporna, bo polegająca na nieprzytomnym ostrzeliwaniu przeciwnika, kiedy tylko pojawi się na horyzoncie. Wyprowadzanie ataków czy nawet unikanie ostrzału nie wychodzi im już wcale, więc nie może być mowy o jakimkolwiek sensownym testowaniu różnorodnych taktycznych zagrywek. **Tryb Practice przydaje się właściwie tylko do tego, by poznać dostępne w grze mapy.** O ile np. w dowolną odsłonę serii Battlefield można jeszcze było na upartego pograć w pojedynkę, tak Red Orchestra takiej możliwości nie daje.

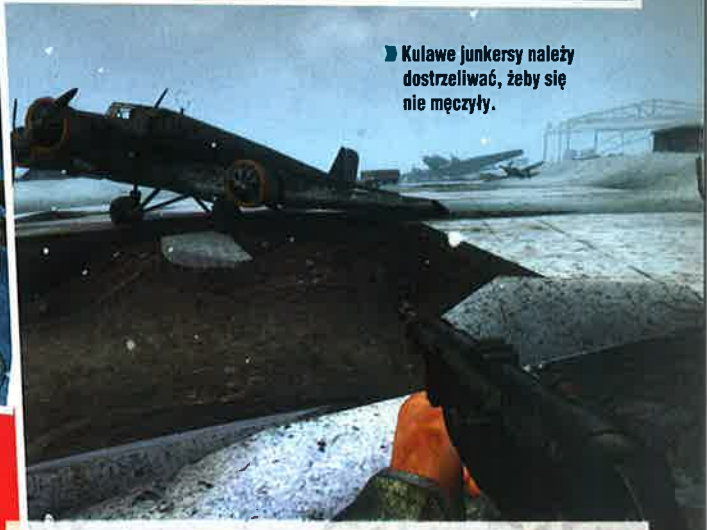
Mapy, klasy – OK!

Na szczęście tam, gdzie ma błyszczeć, Ostfront 41-45 błyszczy. Mimo wysokiego poziomu trudności i wszystkich tych niedogodności, o których pisałem wyżej, serwerów obsługujących grę jest mnóstwo, sporo z nich ma ping umożliwiający rozsądną rozgrywkę, na wystarczająco wielu rozgrywane są sesje, do których można dołączyć (szczególnie



Widok TPP dostępny jest tylko w trybie Practice.

Zaraz, zaraz, gdzieś tu musi być skarb...

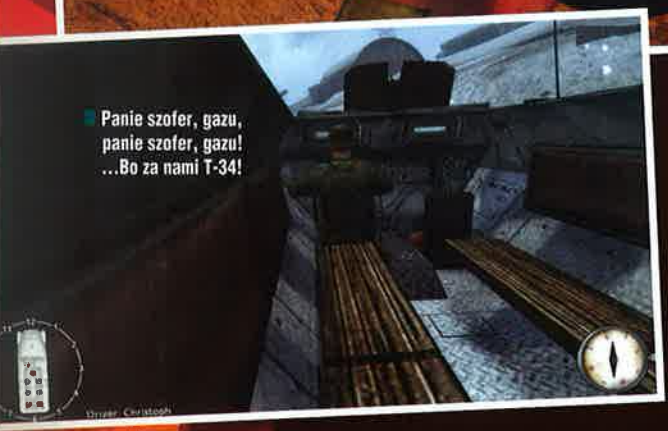


Kulawe junkersy należy dostrzeliwać, żeby się nie męczyły.

Day of Defeat

Gracze, dla których Red Orchestra okaże się tytułem zbyt trudnym i przesadnie realistycznym, mają alternatywę w postaci kolejnej konwersji osadzonej w realiach II wojny światowej pt. Day of Defeat. Ten mod korzysta z engine'u gry Half-Life, a ostatnio, w wersji Day of Defeat: Source, również silniczka Half-Life 2. Day of Defeat przenosi gracza na front zachodni, przedstawia starcia żołnierzy amerykańskich i niemieckich we Francji i na terenie III Rzeszy. Day of Defeat: Source wydany został w wersji pudełkowej przez koncern Electronic Arts, w Polsce w cenie 59,90 zł.

Oto mój nowy pokrowiec na płytki z CD-Action. Fajny, nie?



Panie szofer, gazu, panie szofer, gazu! ...Bo za nami T-34!

w godzinach popołudniowych i wieczornych). **Mapy zaprojektowane są całkiem zgrabnie**, a spośród trzynastu dostępnych znaleźć można takie, w które gra się na przestrzeni otwartej, jak i takie, w których pole walki zamknięte jest między zabudowaniami.

Na większości z nich można korzystać z pojazdów zmechanizowanych (głównie czołgi i transportery opancerzone), choć są też takie, na których walka toczy się tylko między żołnierzami piechoty. **Słabością dostępnych map jest – paradoksalnie! – ich duży rozmiar.** Po pierwsze, jest to kłopotliwe, gdy liczba graczy nie jest bliska liczbie maksymalnej przewidzianej na dany poziom. Po drugie, trudno wskazać w nich miejsca kluczowe, w których walki byłyby bardziej intensywne – a bez tego trudniej o zorganizowane działania i bardziej wyrafinowaną taktykę.

Kolejny element decydujący o grywalności sieciowych shooterów to – po sposobie zaprojektowania map – także dostępne **klasy żołnierzy**. To również wykonane jest w Red Orchestra zgodnie z wszystkimi prawidłami sztuki. **Klasy wyraźnie różnią się od siebie, bardziej nawet niż w innych produkcjach** – np. tylko wyspecjalizowany żołnierz będzie w stanie prowadzić czołg. To wymusza konieczność współpracy między graczami, przez co odgrywa tu ona jeszcze większą rolę niż

Obiecuję wam pot, krew i łzy.

np. w Wolfenstein: Enemy Territory. Tym bardziej przydaje się obsługiwany przez grę team-speak (VoIP), podczas kilku sesji jednak miałem zastrzeżenia do jakości dźwięku i trudno było znaleźć przyczyny, dla których dźwięk słychać było czasem wyraźnie, niekiedy zaś bywał przytłumiony. Kolejna z tajemnic Internetu?

Zielone smugi

Pozytywnym zaskoczeniem jest na pewno oprawa graficzna. Ostfront 41-45 to mod, na dodatek bazujący na silniczku, który ma już swoje lata, tymczasem zarówno mapy, jak i obiekty 3D wyglądają porządnie. Rewelacyjnie oddano efekty strzałów, wybuchów itp. Kiedy pierwszy raz znalazłem się w epicentrum bombardowania (jedna z klas żołnierzy może wzywać wsparcie lotnicze), autentycznie wpadłem w panikę.

Przy okazji graficznej prezentacji wystrzeliwanych serii twórcy odeszli trochę od realizmu – pociski są wyraźnie widoczne, na dodatek zostawiają za sobą zielone (!!!) smugi – ale dzięki temu zwiększyli emocje płynące z ogniowych potyczek. **Ocenę grafiki zaniżają niektóre animacje oraz pojawiające się od czasu do czasu błędy**, polegające na przenikaniu się obiektów (np. siedząc w czołgu można zobaczyć trawy przebijające się przez jego pancerz).

Dźwięk jest odrobinę gorszy. Na kilku rodzajach powierzchni odgłosy kroków wydają się nieco przytłumione (ale już np. przebieżka na śniegu brzmi doskonale), okrzyki, którymi komunikują się na polu walki żołnierze, również nie zawsze mają moc i energię, jakiej można by się spodziewać po napompowanych adrenaliną i testosteronem facetach walczących o przeżycie. Dobrze – a to w tej grze ważniejsze – oddano odgłosy strzałów i pojazdów (szczególnie czołgi budzą respekt pomrukiem silników). Z efektów dźwiękowych najbardziej przypadł mi do gustu... ciężki oddech, po dłuższym sprincie rwany. W moim osobistym rankingu FPS-owych „oddechów" ten z Red Orchestra jest na drugim miejscu zaraz po „dyszeniu" z Battlefielda 2.

Strzelaj za 29,90

Red Orchestra to produkcja, która na pewno znajdzie wielu wiernych fanów – tyle tylko, że będą to gracze nieco bardziej doświadczeni, spędzający więcej czasu przed monitorem niż przeciętny uczestnik sesji w Battlefieldzie (i tak już przecież bardziej zorientowany w temacie niż większość fanów np. The Sims). **To propozycja dla hardkorowców**, których przy Ostfront 41-45 czeka sporo emocjonującej zabawy. Na dodatek zabawy stosunkowo niedrogiej – gra kosztuje tylko 29,90 zł! |CDA|

Krzysiek, damy se po jednym w szyję?

I'm hit!

Red Orchestra to FPS, w którym duże znaczenie ma miejsce trafienia – postać żołnierza znajdująca się w lewym dolnym rogu ekranu wyraźnie pokazuje, gdzie uderzył pocisk. Niestety w chwili obecnej system ten nie wykorzystuje do końca swojego potencjału – na rozgrywkę wpływa jedynie trafienie w nogi (postać przez dłuższą chwilę porusza się wyraźnie wolniej) lub w broń (wypada ona z rąk i nie nadaje się do dalszego użytku). Pozostałe strefy trafienia decydują tylko o tym, czy żołnierz ginie na miejscu (strzał w głowę), czy ranny pozostaje na polu walki (np. strzał w bark). Jest jednak pole do rozwoju, a biorąc pod uwagę to, że Red Orcehstra cały czas ewoluuje, programiści z Tripwire Interactive niemal na pewno wprowadzą bardziej realistyczne odwzorowywanie obrażeń.

RED ORCHESTRA

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- ⊕ duża grywalność
- ⊕ zróżnicowane mapy
- ⊕ dla tych, co lubią... realizm
- ⊖ do każdej sesji trzeba znaleźć wielu graczy
- ⊖ zupełnie nieprzydatny trening
- ⊖ dla tych, co nie lubią... przesadny realizm

WROTA DO INNEGO ŚWIATA

PARAWORLD

Wielkie gady. Wielka gra.

Wkrótce w sprzedaży!

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL NICOLAS GAMES

sunflowers SEK DEEP SILVER NICOLAS GAMES

Best played with: ALIENWARE NVIDIA intel

SUNFLOWERS and ParaWorld are registered trademarks of SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
All other logos or brands indicated are registered trademarks or trademarks of their respective owners. All items subject to change © SUNFLOWERS 2006.

www.nicolasgames.pl

PRODUCENT: DUSK2DAWN
DYSTRYBUTOR: DUSK2DAWN
WWW.NEVEREND-GAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | WRÓŻKA-BANDYTKA

Na dwoje wróżka babczyła...

Wydawać by się mogło, że boom na MMORPG-i uśmierci na dobre klasyczne RPG. Nic bardziej mylnego, czego dowodem był niedawno Oblivion, a dziś jest Neverend.

NEVEREND

Gra Słowaków ze studia Mayhem jest interesująca przede wszystkim z powodu fabuły. Bohaterką jest Agavaen. Dawniej wróżka (taka ze skrzydełkami, niczym z Disneylandu albo ze Shreka 2), dziś osoba parająca się bandyckimi napadami. Akcja gry rozpoczyna się w chwili, gdy banda cieszy się z udanego rabunku. Nazajutrz nasza panna budzi się nie tylko (jak mniemam) skacowana, ale również... obrabowana! Część kumpli zniknęła z całą zdobyczą i medalionem Agavaen. **A wróżka bez medalionu to jak żołnierz bez karabinu.** (Czyli d..., a nie wróżka!) Do tego herszt bandy ma jakieś średnio uzasadnione pretensje do naszej bohaterki... i w tym momencie do akcji wkracza gracz. Musisz pokonać herszta, a następnie ruszyć na poszukiwanie medalionu.

Ciekawe, czy idąc bokiem, zmieszczę się w tej bramie?

Wróżka różnie... kończy

Tym oto sposobem śmiało wkraczamy w Neverend. Według twórców, jest to magiczny świat pełen dzielnych i odważnych rycerzy oraz pięknych dziewic. Czy dziewicą jest Agavaen, nie wiem, ale i tak wygląda najlepiej z całej gry. A trzeba wam wiedzieć, że i ona nawet w takim leciwym World of Warcraft trafiłaby do szuflady z podpisem „szpetna". Tak czy inaczej, **świat Neverend nie jest przesadnie duży, a questy trudne.** Ba, mam wrażenie, że one się same rozwiązują. Idziemy jak po sznurku od zadania do zadania. Od potwora do potwora, od NPC do NPC, od lokacji do lokacji. Nawet nie musisz czytać, co masz zrobić. Wystarczy, byś zmierzał przed siebie, a wkrótce wyskoczy wiadomość o ukończeniu questu. **Neverend jest bardzo liniowy, choć zakończenia ma aż dwa.** (Wszystko zależy od reputacji zdobytej w czasie gry.)

Wróżka klasyczna wielce

Do tego **Neverend jest do bólu klasyczny.** Rozwój postaci niczym nie zaskakuje. Punkty doświadczenia otrzymywane za posyłanie mobów do Krainy Wiecznego Szczęścia (nie mam na myśli IV RP) rozdzielamy na pięć parametrów (oczywiście po awansie na kolejny poziom doświadczenia): siłę, zręczność, inteligencję, percepcję i odporność.

Interakcja z otoczeniem jak na erpega nie imponuje. NPC-ów nie ma zbyt wielu, nawet w miasteczkach czy wioskach możemy ich policzyć na palcach jednej ręki. W dodatku komu by się marzyło swobodne zwiedzanie miast, ten może o tym zapomnieć. W takim Mildrew naszą bohaterkę prowadzi za rączkę strażnik (ciekawe, kto w tym czasie pilnuje bramy, skoro są takie restrykcje?), a odwiedzić możemy raptem trzy miejsca. Zaś sam system rozmów czy zakupów jest dość ubogi.

Wróżka wali młotem

Bardzo słaby jest system walki. Agavaen włada bronią białą i magią. Ta pierwsza to miecze (krótkie i długie), sztylety, topory, młoty i kije. Kiedy atakujemy, wybieramy, jakie to ma być uderzenie czy kombos. Wszystko zależy od tego, co też nasza prawiewróżka dzierży w ręku, oraz od stopnia jej umiejętności we władaniu tą bronią. System walki przypomina mi po prostu trochę... Incubation. Wybranie ataku, jego animacja i powrót na miejsce. W kosmicznie żółwim tempie. Nie wiem, co tam ten komputer sobie mieli przed każdym atakiem, ale trwa to kilka sekund! Żeby tam chociaż było co przeliczać...

Z magią jest podobnie. Kilka sekund mija, zanim bohaterka uderzy czarem. Z ręką na sercu przyznam jednak, że nie był to zbyt częsty widok, bo mimo wszystko preferowałem w Neverend broń białą. Jest to chyba bardziej skuteczny sposób, a przede wszystkim szybszy. Wspomniane zaklęcia tworzymy własnoręcznie, to znaczy od podstaw dzięki składnikom znalezionym przy trupach, a co za tym idzie – przygotowanie się do walki zajmuje więcej czasu.

Wróżka a la Picasso

Przez kilka pierwszych godzin z Neverend nawet nieźle się bawiłem. Sam nie bardzo wiem, dlaczego. Może miałem jakiś masochistyczny dzień, bo jak inaczej wytłumaczyć przyklejenie się do monitora, jeśli **z ekranu płynie nuda i wylewa się okrutna pikseloza.** Graficy Mayhem Studios popisali się niewyobrażalną fantazją, tworząc Neverend. Miejscami prerenderowane lokacje wyglądają jak – nie przymierzając – obraz Picassa. Na pierwszym planie mamy kwadratowe posta-

I wróżka d..., kiedy programiści to kupa.

cie. Ruszają się one niczym stwory we wspomnianym Incubation – tak samo staroświecka, toporna animacja. A nasza bohaterka? **Czy ta panna ma kolana?** Czemu chodzi, jakby miała nieprawdopodobnie krzywe nogi? Ale w kompleksy wpadać nie musi – podobnie porusza się każdy NPC czy mob.

Wróżka na tle nieba

Za Agavaen widzimy tło. A raczej tła, bo składa się ono przeważnie z kilku warstw, które wyraźnie się od siebie odróżniają. W efekcie mamy efekt Picassa. Kwadratową postać, dalej grafikę jakiegoś domku, potem fotki drzew (tak ze dwie warstwy), a nad wszystkim dominuje paskudne zdjęcie nieba, które nijak ma się do pozostałych elementów. Ewentualnie pomiędzy mamy wklejone jeszcze górki. Całość wygląda koszmarnie sztucznie. Tyle o ekranach służących do rozgrywki, bo są jeszcze ekrany podróży oraz bitwy...

Wróżka z góry wypukła

Podróż odbywamy, patrząc na mapę z lotu ptaka. Ot, widzimy z góry jakieś drzewa, krzewy, inne bzdety, a pośrodku naszą heroiczną Agavaen. Dawno już nie pamiętam tak szkaradnego rozwiązania, bo pal licho to, że widzimy płaską mapę z góry. Po prostu bohaterka i wszelkie elementy otoczenia dają po oczach pikselozą.

Stosunkowo najlepiej chyba graficy spisali się przy prezentacji walk. Wprawdzie postacie są brzydkie, poruszają się topornie, tło jest takie sobie, ale ten pseudotrójwymiar i tak wygląda o niebo lepiej niż cokolwiek w Neverend. Najciekawsze jest to, że **każda z trzech części gry (bitwa, interakcja, podróże) ma inne sterowanie**. Rozgrywka w tej grze to miszmasz, jakiego chyba nigdy nie widziałem.

Wróżka 0-700...

Trudno też coś dobrego powiedzieć o dźwiękowcach. Chyba tylko głos Agavaen możemy uznać za w miarę możliwy do zniesienia (bo kobiecy – hehe), reszta jest KOSZMARNA! NPC-e gadają tak, jakby ktoś im napchał kilogram skarpet w policzki. W dodatku napisy zawierają błędy. Zresztą **trudno wskazać jakikolwiek element nieprzeszkadzający w graniu**. Na deser – Neverend dość często się wiesza i wychodzi do Windowsa. Patch wprawdzie pomaga, ale nie za wiele...

Serdecznie odradzam randkę z Agavaen nawet zdeklarowanym masochistom. **|CDA|**

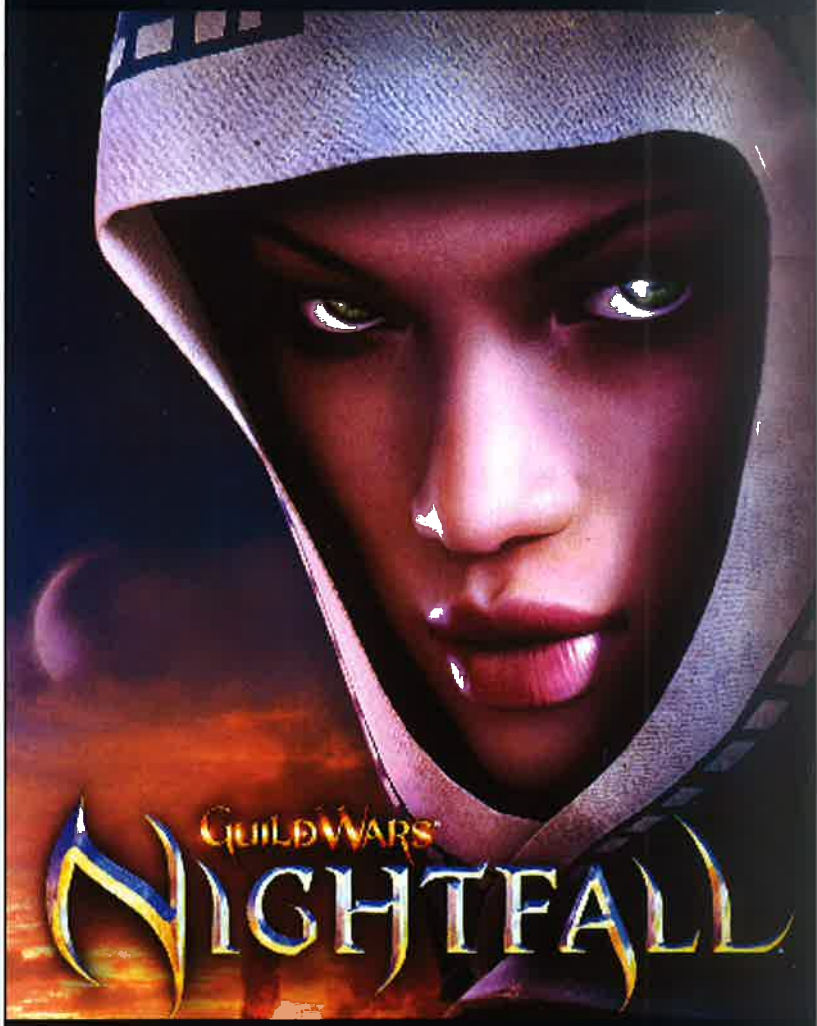
OCENA 3

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 2
AUDIO 3

PODSUMOWANIE

- ⊕ hmmm... Agavaen ma sympatyczny głos?
- ⊕ aż dwa różne zakończenia! :)
- ⊖ graficznie to epoka lodowcowa
- ⊖ ubogie opcje walki, rozwoju postaci
- ⊖ wiesza się na potęgę

KONKURS SMS



Do wygrania
20 gier Guild Wars: Nightfall

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

CZY GW: NIGHTFALL UKAŻE SIĘ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ?

A) TAK
B) NIE
C) PYTANIE JEST TENDENCYJNE!

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.GW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www.gram.pl

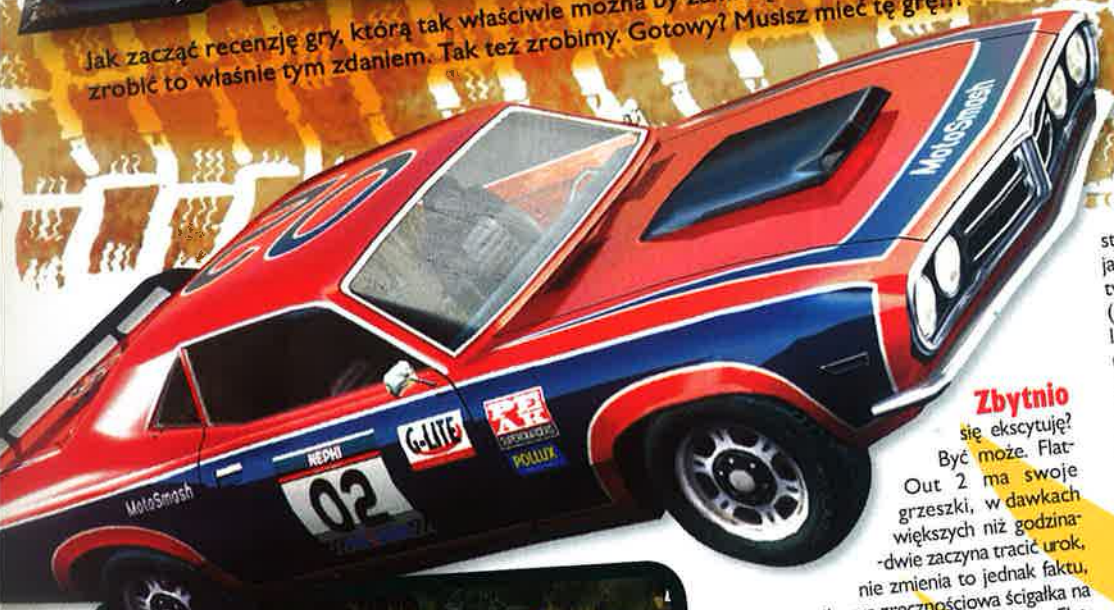
PRODUCENT: BUGBEAR INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: EMPIRE
WWW.FLATOUTGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | GAZ DO DECHY – JEDŹ KUPIĆ TĘ GRĘ!

FLATOUT 2

Jak zacząć recenzję gry, którą tak właściwie można by zamknąć w jednym zdaniu? Najlepiej zrobić to właśnie tym zdaniem. Tak też zrobimy. Gotowy? Musisz mieć tę grę!!!



Jak widać z napisu u góry – samochód dziennikarzy został całkowicie zresetowany.

Zbytnio

się ekscytuję? Być może. FlatOut 2 ma swoje grzeszki, w dawkach większych niż godzina-dwie zaczyna tracić urok, nie zmienia to jednak faktu, że jest to najlepsza zręcznościowa ścigałka na PC. Gdybyśmy byli pismem konsolowym, FlatOutowi trudno byłoby pokonać Burnouta, grę mu najbliższą, jeśli chodzi o rozłożenie akcentów, styl graficzny, konstrukcję rozgrywki. Ponieważ jednak CD-Action od ponad dziesięciu lat z dumą pisze o grach komputerowych, mogę bez chwili wahania powtórzyć to jeszcze raz – **FlatOut 2 to najlepsza zręcznościowa ścigałka na PC.** I dlatego musisz ją mieć.

Half-Life 2 na kółkach

Większość podstawowych elementów gry zostało przeniesionych z jej poprzedniej części – z wyjątkiem kilku nowych minigierek nie ma tu właściwie niczego fundamentalnie nowego. Tuning jednak wystarczył, by z porządnej, ciekawej samochodówki FlatOut 2 stał się **najbardziej odjechaną ścigałką**, jaką miałem przyjemność zainstalować na twardym dysku. Poprawiony engine graficzny (efekty!!!), ulepszony model fizyki, większa liczba pojazdów i torów, bardziej grywalny model jazdy sprawiły, że przez pierwszych kilkadziesiąt minut spędzonych przed monitorem siedziałem z głupkowato rozwartą paszczą i szeroko otwartymi oczyma chłonąc to, co działo się na ekranie.

FlatOut 2 to gra samochodowa, która od konkurentów różni się przede wszystkim **bardzo rozbudowanym modelem fizyki.** O pierwszej jej części pisaliśmy nawet, że to „Half-Life 2 na kółkach" – pojawiła się niedługo po słynnym FPS-ie studia Valve, a w równie realistyczny sposób odwzorowywała zachowanie różnego rodzaju obiektów na uderzenia itd. Ten model fizyki został jeszcze rozwinięty na potrzeby FlatOuta 2, dzięki czemu wrażenie realizmu jest jeszcze większe. Ot: duże przedmioty (np. metalowe wrota bram) pękają, łamią się w pół; mniejsze fruwają w powietrzu, a uderzając w inne obiekty, wywołują również ich właściwe reakcje. W żadnej innej ścigałce – nawet we wspomnianym wcześniej konsolowym Burnoucie – nie jest to zrealizowane tak dobrze.

Stop wariatom drogowym

Konstrukcja gry jest raczej standardowa – największym odstępstwem od normy są

Wspaniała siódemka

Ekipa Bugbear wymyśliła dla każdego z siedmiu komputerowych kierowców odmienny styl jazdy, charakter, a nawet biografię. Niestety nie do końca udało się przekazać to w grze, więc... prezentujemy tych herosów szos tutaj, by praca ta nie poszła na marne.

Jack Benton

Szybki, agresywny i doskonale wyszkolony technicznie – uważany za najlepszego kierowcę w grze. Ma 28 lat, a ściga się od dziesiątego roku życia. Interesują go głównie szybkie samochody, ale poświęca również trochę czasu paniom – podobno odbił dziewczynę Jasona Walkera (patrz obok), co zakończyło się wielką bijatyką w jednym z przydrożnych barów.

Katie Jackson

Była szefowa Klubu Niedzielnych Kierowców, którą wreszcie znudziło stanie w korkach. Teraz ma 34 lata i jeden cel – ścigać się bez opamiętania. Co prawda, brakuje jej trochę umiejętności innych kierowców, ale nadrabia to bardzo agresywną jazdą. Zdarza się jej uderzać w samochody przeciwników tylko po to, by usłyszeć dźwięk gniecionego metalu.

Sofia Martinez

Jeśli jest ktoś, kto może zagrozić pozycji Jacka Bentona na trasie wyścigu, to tylko ona – 29-letnia, seksowna latynoska, która wygląda niemal identycznie jak Jennifer Lopez. Pod względem techniki przerasta większość konkurentów – woli czystą, bezpieczną jazdę, starając się za wszelką cenę uniknąć przepychanek. Można to wykorzystać przeciwko niej!

Mocne łokcie to nie wszystko!

Naprawdę chcesz wiedzieć, o co tu chodzi?

I problem z drogi.

minigierki dostępne w trybie dla jednego gracza. Poza nim samotny kierowca może także rozegrać **karierę** oraz pojedyncze: **wyścig** (normalny lub specjalny – ten drugi na nietypowej trasie, z nieco innymi zasadami),

To najlepsza zręcznościowa ścigałka na PC. I dlatego musisz ją mieć.

minigierkę lub **derby**. Wyścigi mają proste zasady – wygrywa ten, kto dojedzie pierwszy na metę. W każdym z nich uczestniczy ośmiu zawodników (patrz ramka), z których każdy ma (...rzekomo) nieco inny styl jazdy.

Pomysł z nadaniem kierowcom osobowości jednak w ogóle nie wypalił – każdy ma swoje imię, nazwisko i ładną buźkę (wzorowaną na jednej z gwiazd pop-kultury, np. Sofia Martinez to sobowtór Jennifer Lopez) i określone cechy osobowości (agresywność, gotowość do podejmowania ryzyka), ale na torze zupełnie tego nie widać. I to nie tylko w zachowaniu podczas jazdy, ale również w trójwymiarowych modelach kierowców.

Na szczęście brak wyraźnych różnic w sposobie prowadzenia pojazdów przez komputerowych przeciwników nie ma żadnego znaczenia w zestawieniu z **modelem jazdy i frajdą, jaką daje we FlatOucie 2 pędzenie na najwyższych obrotach**. Przepychanki na torze, efektowne karambole, z hukiem pokonywane przeszkody wciągają jak cholera. W trakcie wyścigu cały czas, w każdym ułamku sekundy trzeba podejmować decyzje – czy jechać bezpiecznie, omijając przeszkody i inne samochody, czy też pozwolić sobie na odrobinę drogowego łobuzerstwa, zdemolować trasę i porysować lakier furom konkurentów. To drugie rozwiązanie powoduje co prawda, że jedziesz trochę wolniej, ale możesz to wtedy nadrobić korzystając z nitro, które ładuje się właśnie w trakcie stłuczek.

Sama gra ewidentnie premiuje brawurową jazdę – po zakończeniu wyścigu przyznaje punktowe bonusy, z których tylko jeden nagradza za czystą, szybką jazdę (kasa za najszybsze okrążenie), pozostałe zaś nagradzają ryzykanctwo (dając punkty m.in. za demolkę na trasie czy uszkodzenia w autach przeciwników).

Latający kierowca

Pozostałe rodzaje rozgrywki są równie ciekawe. Derby to rozgrywana na zamkniętych arenach konkurencja, w której chodzi o to, by przetrwać jak najdłużej, najlepiej aż do wyeliminowania wszystkich pozostałych kierowców. To – jak zwykle – zabawa nieco chaotyczna, o sukcesie decydują nie tylko umiejętności, ale i przypadek.

Gra w pomysłowy sposób nagradza odwagę i aktywną walkę z innymi kierowcami. W prawym górnym rogu widoczny jest licznik odmierzający czas od ostatniego kontaktu z innym samochodem – jeśli osiągnie on określony poziom, przegrywasz. Jakby nie patrzeć, to dość głupkowata zabawa, ale każdy, kto grał w stare Destruction Derby, doskonale wie, że można przy niej spędzić kilkadziesiąt bezmyślnych minut. Tak samo jest z FlatOutem 2.

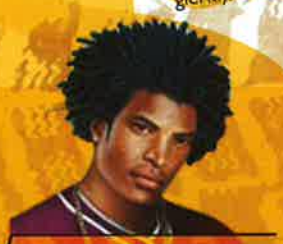
Ostatni typ zabawy to **minigierki** bazujące – niezależnie od tego, którą z **12** wybierzesz – na dwóch elementach. Pierwszy z nich to model fizyki, drugi to efekt ragdoll wykorzystany do odwzorowania zachowania ciała kierowcy po wypadku. Wszystkie minigierki polegają na tym, by rozpędzić auto, a następnie wyrzucić z niego „drajwera" – różnią się tylko tym, co potem dzieje się z ciałem. Najprostsza dyscyplina polega na osiągnięciu jak najwyższej trajektorii lotu, w innych trzeba trafić w gigantyczną bramkę lub też zbijać ogromne kręgle. O ile opisywane w powyższym akapicie derby są zabawą głupkowatą, tak minigierki są zarówno głupkowate, jak i totalnie absurdalne. Ale niech mnie dunder świśnie, jeśli nie sprawiają frajdy. Warto dodać, że poza trybem single większość typów rozgrywki może bawić również kilku graczy zarówno w sieci lokalnej, Internecie, jak i na jednej maszynie (tylko minigierki).

Sally Taylor

Dziewczyna z Kansas – najmłodsza z rodzeństwa składającego się z pięciu sióstr i sześciu braci. Wiodła normalne życie wiejskiej dziewczyny aż do czasu, gdy jej kurze stadko zostało przejechane przez kierowcę biorącego udział w nielegalnych wyścigach. Jej zachowania na torze są całkowicie nieprzewidywalne – jadąc za nią, trzeba więc bardzo uważać.

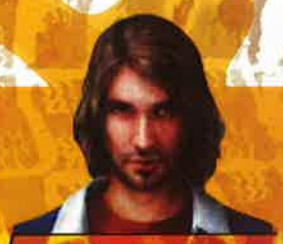
Jason Walker

Zanim został kierowcą rajdowym, był bramkarzem w klubie nocnym w stanie Ohio. Pech chciał, że zawitał tam kiedyś Jack Benton, który poderwał dziewczynę Jasona. Teraz ten 27-letni osiłek próbuje się zemścić, zwykle rozpychając się na torze. Bardzo niebezpieczny, agresywny kierowca – lepiej go wyprzedzić, niż wdawać się z nim w przepychanki.



Ray Carter

Mówią o nim „wyluzowany Ray" – i tak właśnie jest. Nosi się luźno, nigdy nie podnosi głosu, a podczas wyścigu bardzo rzadko zderza się z samochodami innych kierowców. Jego motto to „żyj i pozwól jeździć". Lubi ryzyko, ale tylko wtedy, gdy nie zagraża innym – często korzysta ze skrótów, nawet wtedy, gdy są one dość niebezpieczne.



Frank Malcov

Był zawodowym kierowcą rajdowym, ale jego karierę zakończył wypadek spowodowany przez... Jacka Bentona. Jest więc kolejnym członkiem klubu jego antyfanów. Od czasu tamtego wypadku nie wygrał ani jednego wyścigu, ale wciąż wierzy, że jest najlepszy – dlatego często mu się zdarza wylecieć z trasy na prostym zakręcie.

...Samobieżny szlaban?

Chyba ktoś przesadził z dopalaczem...

Derby, Race, Street

Auta dostępne we FlatOucie 2 podzielone są na trzy klasy. Są to kolejno:

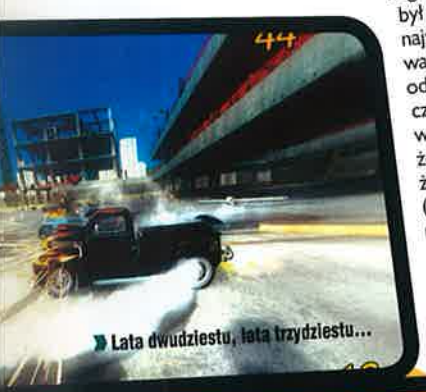
Klasa Derby – stare samochody, nawet wraki przerabiane tylko po to, by mogły brać udział w wyścigach FlatOuta. Wolne i ciężkie.

Klasa Race – lżejsze od pojazdów z klasy Derby, za to dużo szybsze i bardziej zwrotne. Jedyne, czego im brakuje, to klasy – są zwykle dość brzydkie...

Klasa Street – najszybsze samochody w całej grze. Mają nie tylko najlepsze osiągi, ale również wyglądają bardzo atrakcyjnie.

Perwersyjne szklarnie

Pochwalić trzeba sposób, w jaki zaprojektowano trasy, po których przyjdzie nam się ścigać. O ile pierwszy FlatOut był pod tym względem co najwyżej średniakiem – zdawało się, że drogi, na których odbywały się wyścigi, wytyczone były trochę przypadkowo, tak we FlatOucie 2 czuć, że każdy zakręt, każde rozłożenie przeszkód terenowych (naturalnych i stworzonych ręką człowieka) ma swój cel. Zwykle taki, by jak najlepiej przetestować refleks i zmysł obserwacji potencjalnego gracza. Podobnie jak w wielu innych konkurencyjnych tytułach, trasy bazują tu na kilku szczegółowo zaprojektowanych lokacjach, w obrębie których wyznaczono różne drogi – to jednak wystarcza, by zapewnić im odpowiednią różnorodność.



Lata dwudziestu, lata trzydziestu...

I po łokciu...

Trasy zasługują na najwyższe uznanie nie tylko ze względu na ich kształt, duża liczbę skrótów (ukrytych lub nie), ramp (naturalnych i nie tylko) czy miejsc, w których można zjechać trochę z drogi, by zaoszczędzić kilka sekund, ale i fantazję ekipy z Bugbear oraz umiejętne puszczanie oka do graczy. Jeden z torów prowadzi wzdłuż kanałów przeciwpowodziowych (przypominających te znane z filmu „Terminator 2"), w kilku momentach jednak wyjeżdża się na normalną ulicę i przejeżdża obok... całkowicie przeszklonych biur. Inny wiedzie przez tereny rolniczej farmy, przez sam środek... czterech czy pięciu ustawionych jedna po drugiej szklarni. To niemal perwersyjne kuszenie graczy – kto zdoła powstrzymać się przed wjechaniem w taflę szkła, mając taką okazję? Trasa ta jest zresztą moją ulubioną także dzięki **modelowi fizyki**. O co chodzi? Szklane ściany niszczy nie tylko samochód, ale też np. doniczka uderzona błotnikiem i wyrzucona w powietrze. W efekcie wjechanie w taką szklarnię kończy się prawdziwą eksplozją szyb i innych odłamków. Czad!

Tego nie da się ukryć

Zachwyt nad oprawą graficzną gry FlatOut 2 trudno ukryć – to na pewno jej najmocniejszy punkt, dlatego wspominam o nim przez całą niemal recenzję. Screeny zamieszczone na tych stronach to autentyczne obrazki ściągnięte z gry, na dodatek przy średnich detalach. Wyglądają efektownie, ale w ruchu, w akcji całość robi wrażenie jeszcze lepsze. Bardzo przypadła mi też do gustu kolorystyka, w jakiej utrzymana jest niemal cała gra. Co prawda, z tego powodu FlatOut 2 może się kojarzyć z Need For Speed: Most Wanted, który również bazował na jesiennych żółciach, czerwieniach i brązach, ale grze Bugbear odmienność zapewniają wyraźnie inne, bardziej masywne modele samochodów i bardziej „wertepiaste" drogi. Świetnie zrealizowano w grze ogień – widać to najlepiej zarówno w momencie eksplozji stacji benzynowej (*podstawowa zasada FlatOuta 2: jeśli na trasie wyścigu jest stacja benzynowa, na pewno eksploduje*), jak i w minigierce, w której celem jest przerzucenie kierowcy przez kilka płonących kręgów.

Siedziałem z rozwartą paszczą chłonąc to, co działo się na ekranie.

Również **dźwięk stoi na wysokim poziomie.** Silniki buczą, huczą i parskają dokładnie tak jak powinny, a odgłosy towarzyszące stłuczkom pozwalają odczuć impet uderzenia. Kiedy w wyniku większej kraksy – lub w którejś z minigierek – z samochodu wyleci kierowca, dźwięk towarzyszący jego uderzeniu w ziemię czy inną przeszkodę potrafi przekonać każdego, że warto zapinać pasy i nie przekraczać dozwolonej prędkości. Zaskoczyła mnie ścieżka dźwiękowa – Bugbear znalazł wystarczająco dużo pieniędzy w budżecie, by kupić licencję na **kilkanaście utworów gwiazd alternatywnego gitarowego grania**, m.in. The Vines czy Audioslave. Ich ostre kawałki doskonale pasują do klimatu i tematyki gry.

Przekaż te słowa...

Do tej pory w rozmowach z posiadaczami konsol gracze PC-towi nie mogli się zbytnio pochwalić – w kategorii gier realistycznych nawet ToCA Race Driver 3 przegrywała z Gran Tourismo 4, a wśród gier zorientowanych bardziej na akcję nie było żadnego tytułu, który można by wystawić do konkurencji z fenomenalnym Burnoutem. Ta sytuacja na szczęście właśnie się zmieniła. **FlatOut 2 to produkcja wyjątkowo udana**, więc warto się nią chwalić i każdej, nawet przypadkowo napotkanej osobie przekazać te słowa: Musisz mieć tę grę!!! **|CDA|**

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	8

PODSUMOWANIE

- ogromna grywalność
- model fizyki
- efektowna grafika
- zróżnicowane tryby rozgrywki

- nie czuć różnych stylów jazdy komputerowych kierowców

GRA TYLKO DLA DOROSŁYCH!

Erotic EMPIRE

Piękne kobiety, erotyczne przygody i prawdziwy biznes!

Fotografuj ze smakiem najpiękniejsze modelki erotyczne!

Rozwijaj swój różowy interes, zdobywając nie tylko pieniądze...

Projektuj zmysłowe gadżety, dające kobietom prawdziwą rozkosz!

Zasiądź na krzesełku reżysera i stwórz własne filmy bez cenzury!

JUŻ W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

SUPER GRA 3/2006

Zone 2 Media

rondomedia

19,99 zł

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione. © 2004 rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH © 2004 Zone 2 Media GmbH. Dystrybucja w Polsce: Onimedia sp z o.o., ul. Żupnicza 17, 03-821 Warszawa

PRODUCENT: GMX MEDIA/SHOCKWAVE ENT. INC.
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 29,99 ZŁ
WWW.GMXMEDIA.NET/BOB2

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

PEPIN KROOTKI | BANDITS! BANDITS!

BATTLE OF BRITAIN II
WINGS OF VICTORY

Na ekranie mojego komputera po raz kolejny rozgrywa się słynna „bitwa o Anglię". Hitlerowskie bombowce znowu zbliżają się do białych klifów Dover i tak jak poprzednio, nigdy do nich nie dolecą. Tym razem jednak klęski nie spowoduje niepogoda ani dzielni polscy lotnicy, tylko komunikat: „Program wykonał nieprawidłową operację i nastąpi jego zamknięcie".

Oto cała prawda o Bitwie o Wielką Brytanię A.D. 2006. Ale kto powiedział, że wyprodukowane 60 lat temu bombowce muszą być w pełni kompatybilne z kartą GeForce i Windows XP SP2? Dam głowę, że heinkle 111 nie obsługują standardu USB 2.0 i dlatego **gra notorycznie wykrzaczała się w najważniejszych momentach na każdym komputerze, na którym ją instalowałem.** Ponieważ doniesienia z Internetu nie dawały nadziei na poprawę stabilności, postanowiłem zacisnąć zęby i spróbować napisać recenzję.

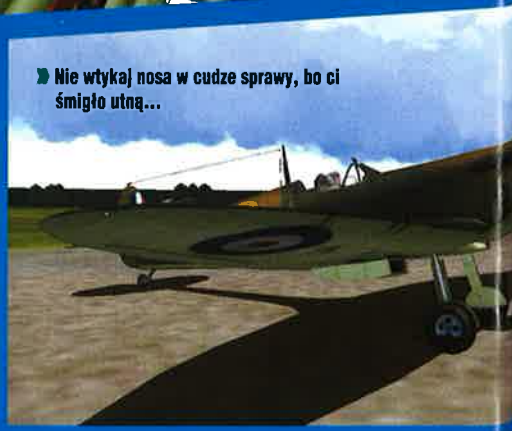
Nieco z odzysku?

Wings of Victory to produkt trochę z odzysku, jadący na rozwiązaniach Rowan's Battle of Britain i **starym jak piramidy engine'ie pochodzącym z Mig Alley**. Od czasów jego świetności zdążyliśmy już wymienić w blaszakach przynajmniej dwie generacje kart graficznych, toteż nie oczekujmy po nim cudów. Np. dym oraz efekty trafień po prostu „są" i niewiele więcej można o nich napisać, jako że spełniają wyłącznie funkcję symboliczno-informacyjną. W każdym razie o estetykę bym ich nie oskarżył. A grafika... **Jeśli ktoś jest na tym punkcie wrażliwy, lepiej niech nie schodzi poniżej pułapu dwóch tysięcy stóp**, gdyż może się rozbić o las wykonany z prostopadłościennego klocka pokrytego niewyraźną khakipapką.

Ratujący się z płonących maszyn spadochroniarze urwali się chyba ze starych wektorówek. Osławione wieże radarowe, przypominające słupy przesyłowe sieci energetycznych, wykonano podobną techniką (najmniejszym możliwym nakładem pracy). Kiedy ktoś dociekliwy roztrzaska bombowiec o jedną z tych konstrukcji, nie zrobi to na niej większego wrażenia. Cała oprawa zasługiwałaby na solidną polajankę, gdyby nie jeden szczegół ratujący honor WoV. **Perełką tą są chmury** – znakomite, naturalne, wyglądające z dala niczym artystyczny fotos w kalendarzu. Podczas gdy w takiej niepozornej produkcji spodziewałem się raczej prozaicznych, symetrycznych „baranków", ujrzałem ładne wielowarstwowe chmury pierzaste, kłębiaste, romantyczne o zachodzie słońca i złowrogie stalowoszare w zimowy poranek. Już na pierwszy rzut oka można odróżnić niskie cumulusy o ciemnej podstawie, zwiastujące rychłe opady. Pogoda wprowadza zbawienne urozmaicenie do gry, gdzie siłą rzeczy raz po raz walczymy nad Kanałem.

Obłoki mają nierównomierną przejrzystość, zatem gdy ścigamy w nich przeciwnika, jego sylwetka potrafi bardzo efektownie pojawiać się i znikać – przez moment bywa całkiem wyraźna, by po chwili stać się niemal zupełnie niewidoczna. Wnikliwiej zbadawszy sprawę, skonstatujemy jednak, że te piękne z daleka chmury wykonano dość prymitywną techniką. Nałożono na siebie mnóstwo warstw półprzezroczystych tekstur, ale dość nieumiejętnie. Bywa, że część samolotu zupełnie tonie w gęstym mleku, podczas gdy reszta jest idealnie widoczna, a przez sam środek skrzydła ordynarnie przebiega prosta linia podziału. Zaiste, **przekłamania graficzne nie należą w tej grze do rzadkości**. Niekiedy program wykopytnie się i oglądamy znikające sylwetki samolotów albo lewitujące nieruchomo „latawce" w postaci stateczników bądź fragmentów skrzydeł.

Model lotu da się dostosować do potrzeb początkujących lub zaawansowanych lotników, ze wskazaniem na tych pierwszych. Dla wyjadacza ta gra będzie po prostu zbyt uboga, jako że uwzględniono w niej jedynie kilka najbardziej podstawowych typów samolotów. Po stronie *fajfokloków* mamy spitfire'a i hurricane'a, Niemcy latają na Bf-109, Ju-87 i Bf-110, a także bombowych He-111, Ju-88 i Do-17. Dla zabicia monotonii przydałoby się umieścić w grze jeszcze kilka typów maszyn, chociażby w charakterze „statystów".



Nie wtykaj nosa w cudze sprawy, bo ci śmigło utną...

Aj, co za AI...

Nie wygląda to wszystko dobrze, tym bardziej że **niedociągnięcia występują również na poziomie AI**. Podczas walk **zastanawiająco często dochodzi do kolizji w powietrzu**. Przy poprzednim podejściu do tej recenzji (jakieś pół roku temu) miałem do czynienia z wersją gry, w której samoloty zderzały się jak popadnie, zahaczając o siebie w szyku lub idąc na „czołówkę" w bliskiej walce. Obecnie kraks jest mniej, ale niekiedy sytuacja wymyka się spod kontroli. Z drugiej strony, mimo takich zaciachów, a może właśnie dzięki nim **bitwy powietrzne wyglądają wybornie** – są to dokład-

Jak w prawdziwej walce powietrznej – nic nie widać. :)

Wolni Francuzi – góra jakieś 300 km/h – w akcji.

Tanie linie lotnicze Luftwaffe zapraszają. Kąpiel w Kanale w cenie biletu.

Budżetowe wspomnienia z przeszłości.

nie te charakterystyczne dzikie kotłowaniny, na jakich wzorował się George Lucas, kręcąc „Gwiezdne Wojny". Duże zgrupowania bombowców atakowane zajadle przez hurricane'y i spitfire'y stanowią widok, obok którego żaden miłośnik awiacji nie przejdzie obojętnie. Załogi bombowców spisują się poniżej oczekiwań, nawet na poziomie wyszkolenia „Veteran" i „Ace", natomiast w pilotach myśliwców można odnaleźć wymagającego przeciwnika.

Wspomnienia z Komody

Kampania odbiega nieco od tego, do czego przyzwyczaiły nas realistyczne symulatory, nawiązując wprost do niezapomnianego przeboju Bitwa o Wielką Brytanię z Commodore C64. Zamiast wcielać się w pilota zaliczającego kolejne szczeble kariery, **występujemy w roli głównodowodzącego siłami powietrznymi nad Kanałem**. Obserwując rozwój sytuacji z poziomu mapy sztabowej, możemy w każdej chwili wskoczyć do wskazanego samolotu, by osobiście wziąć udział w walce. Lecz same umiejętności pilotażu to tyko połowa sukcesu, gdyż jesteśmy odpowiedzialni za przebieg całej operacji. Kiedy gramy Niemcami, kluczowe znaczenie ma unicestwienie angielskich lotnisk, przemysłu i radarów.

Kiedy gramy Anglikami, nie możemy do tego dopuścić, gdyż każda stracona fabryka oznacza, że w następnym miesiącu dostaniemy mniej samolotów. Utraciwszy lotniska, trzeba przebazować myśliwce na północ i zachód, skąd muszą pokonywać dłuższą drogę, by przechwycić wrogie bombowce. Jeżeli nie zatroszczymy się o należyte zabezpieczenie stacji radarowych, wówczas zostaniemy zdani wyłącznie na alarmy obserwatorów naziemnych i przypadkowe raporty pilotów. Cały ambaras oczywiście w tym, że nie sposób jednocześnie chronić tych trzech priorytetów, wobec czego musimy nieustannie kombinować, balansując po cienkiej linii pomiędzy wygraną a przegraną.

Przekombinowane?

Dowodzeniu w skali kampanii towarzyszy minimalistyczna grafika, inspirowana sztabową makietą z epoki. Na pierwszy rzut oka interfejs może się wydać chyba odrobinę zbyt nieczytelny i... skomplikowany? W rzeczy samej dopiero w skali kampanii widać, że **jest to gra mocno staroświecka, obliczona na ambitnego i rozeznanego w temacie gracza-wyjadacza**. Mnogość okien wypełnionych wartościami i parametrami ma prawo onieśmielić pokolenie wychowane na łatwych RTS-ach. Mimo że do niego nie należę, przyznam, iż **WoV przydałaby się gruntowna reforma interfejsu** i prosty system „przeciągnij i upuść" dla podejmowania szybkich, rutynowych decyzji. Czy za każdym razem muszę otwierać te popaprane okna i klikać strzałeczki?

Także w powietrzu sterowanie jest miejscami mało intuicyjne i nadto udziwnione. Przekona się o tym każdy, kto spróbuje przełączyć widok – niby odbywa się to tradycyjnie, za pomocą klawiszy funkcyjnych, lecz w praniu wychodzą dziwne rzeczy... Chciałbym napisać, że zanim się przyzwyczaiłem, z moich ust popłynęło wiele wyrazów uznawanych za niecenzuralne – sęk w tym, że jak dotąd wcale się **nie** przyzwyczaiłem. Wszystko dlatego, że jakiś nawiedzony programista siadł i zadumał się... czym by tu jeszcze zadziwić świat? W rezultacie w WoV hamulca nie zwalnia się tradycyjnie, naciskając klawisz [B] (z ang. „*brake*") tak jak w dziesiątkach innych symulatorów, tylko klawiszem przecinka. Po co kombinować na siłę z tym, co dobre i sprawdzone?

Może być...

Dźwięki są bardzo przyzwoite i mimo że kompozytor muzyki się nie popisał, odgłosy bitwy są nader poprawne. Zarówno warkot silnika, jak i świst przelatujących w pobliżu maszyn czy eksplozje pocisków artylerii przeciwlotniczej brzmią przekonująco, zupełnie jakby przeniesiono je z gry jakościowo plasującej się kilka klas wyżej. Jak widać, nie próbuję nawet ukrywać, że moim zdaniem **to produkt budżetowy i średniej klasy**. IL-2 Sturmovika z pewnością nie zdetronizuje.

Zamiast bawić się w WoV, chyba już lepiej zainstalować na nowo starego European Air War – oprawa będzie podobna (może nawet lepsza?), zaś cała reszta o wiele bardziej rozbudowana, dopracowana i przede wszystkim – bardziej stabilna. |CDA|

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 5
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- klimat bitew powietrznych
- ładne chmury
- dobry dźwięk
- niezgorsza AI nieprzyjacielskich myśliwców

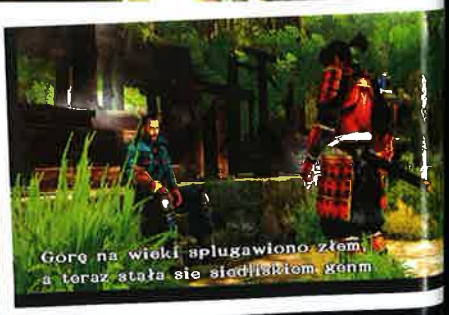
- żenująco częste zwisy
- przestarzała grafika
- oldschoolowy interfejs
- babole w dawce śmiertelnej

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.CAPCOM.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZNOWU NALEŻĄ SIĘ BATY

ONIMUSHA 3

Nieczęsto się zdarza, że konwersja gry konsolowej stworzonej w Kraju Kwitnącej Wiśni może poszczycić się naklejką PL na pudełku rodzimego wydania. Szczerze powiedziawszy, w ogóle nie przypominam sobie takich przypadków. Tym razem było inaczej.



Dystrybutor gry, firma Cenega, zdecydował się na rozwiązanie najlepsze z możliwych. Tak jak w przypadku ostatniego Splinter Cella, **otrzymujemy oryginalne wydanie anglojęzyczne plus dodatkową płytę z patchem polonizującym**. Dzięki takiemu rozwiązaniu i wilk jest syty, i owca cała. Szkoda, że na tym bonusowym krążku nie znalazło się też miejsce dla łatki poprawiającej stabilność samej gry, bez której zadowalająca płynność na wielu konfiguracjach sprzętowych pozostaje w sferze marzeń. Tyle dobrze, że patch, który bez trudu można znaleźć w Sieci, nie gryzie się z polską wersją.

Babol na babolu

Mamy do czynienia z **polonizacją kinową**, a więc głosy postaci pozostawiono nietknięte (co zdecydowanie należy zaliczyć na plus, biorąc pod uwagę to, że w grze usłyszeć możemy między innymi Jeana Reno). A jak przedstawia się sama polonizacja? Cóż, **wpadek niestety jest tu od metra i ciut, choć samego tekstu nie ma przecież aż tak wiele**. Najczęstszym błędem, na który możemy się natknąć w trakcie rozgrywki, są **źle postawione przecinki lub też ich całkowity brak w miejscach, w których być powinny** (np. „*Używaj mądrze, mocy którą cię obdarowałem*"). Czasem trafiła się też niepotrzebna spacja i to w tak niefortunnym miejscu, że np. kolejna linijka wyświetlanego na ekranie tekstu zaczynała się od... przecinka właśnie. Jak paskudnie coś takiego wygląda, dodawać chyba nie muszę. Naturalnie nie są to usterki, które utrudniają grę itd. – ale są... i troszkę przeszkadzają.

Kolejną bolączką jest **niepoprawna odmiana (a w zasadzie jej całkowity brak) rzeczowników** (przy czym chodzi tylko o wszelkiej maści przedmioty z ekwipunku bohatera), przez co mamy kwiatki takie jak: „*Możesz teraz użyć niebieska kamizelka*" czy „*użyto drabinka linowa*". Tu jednak zapewne jest to nieunikniony efekt konfliktu pomiędzy językiem polskim i angielskim. OK. Ale patrzmy dalej.

Ktoś to w ogóle sprawdzał?

Trafiają się jednak kompromitujące i ewidentnie już zawinione przez polonizatorów powtórzenia (np. „*Nie wiem **jednak** jak genma jej używają. Zrobię **jednak** wszystko, by się tego dowiedzieć. Muszę być **jednak** świadom (...)*"). Te trzy krótkie zdania następują po sobie i, szczerze powiedziawszy, wygląda to tak, jakby tekst był tłumaczony na „żywca", bez późniejszej korekty. Niezbyt ładnie wyglądają także niektóre plansze z większą ilością tekstu, na których pęcznieje od wielu niepotrzebnych skrótów, choć i bez nich całość spokojnie zmieściłaby się na ekranie (np. „*Twoja postać automat. namierzy najbliż. wroga. Zablok. celownika (...)*").

Co jeszcze? **W niektórych cut-scenkach nie wyświetlały się napisy podczas szczątkowych dialogów**, zaś raz czy dwa ów napis wychodził poza ekran. Dało się też zauważyć irytującą tendencję do kaleczenia wyrazów, które powinny kończyć się na literę „ę". I tak mamy: „*uwolnie*", „*świątynie*", „*żałuje*", „*ukryje*", „*tęsknie*" czy „*spróbuje*". Za wiele tego, by to był przypadek. Z innych literówek wyłapałem m.in. „*uzalezniony*", „*gineli*", „*uciekajgć*" czy „*mogłam*" wypowiedziane przez faceta. Swoistą wisienką na szczycie tortu jest słowo „*specjalny*" napisane przez „i".

Ech, nie wyszła wam, panowie, ta polonizacja, nie wyszła. Widać jak na dłoni, ze komuś cholernie spieszyło się z robotą. Efekt? **Gra upstrzona bykami jak dobra kasza skwarkami**. Tyle dobrze, że nie jesteśmy przynajmniej zmuszeni do instalowania tej łatki. Czasem lepiej pozostawić pewne rzeczy bez zmian, bo miast poprawić – jedynie psują efekt końcowy. |CDA|

OCENA 5

PODSUMOWANIE

- 2 wersje językowe do wyboru
- od groma rozmaitych baboli
- brak patcha
- zaporowa cena

OCENA GRY: 7

ŚWIETNA GRA SZPIEGOWSKA W SUPER CENIE!

COLD WAR

SZPIEG ZIMNEJ WOJNY

Matt Carter, młody dziennikarz i były agent CIA, zostaje aresztowany w 12 godzin po przybyciu do Moskwy. Mężczyzna trafia do ciężkiego więzienia dla szpiegów. Grozi mu nawet dożywotnie zesłanie na Sybir. Pojawia się jednak możliwość ucieczki ...

„Szpieg Zimnej Wojny" to doskonale na Zachodzie przyjęta produkcja TPP, ożywiająca najlepsze wzorce historii szpiegowskich! Działasz w niej z rozmachem prawdziwego agenta, korzystasz z nowoczesnych gadżetów, sprawnie i w ciszy eliminujesz przeciwników. Masz licencję na zabijanie – skorzystaj z niej mądrze. Masz tylko jedną szansę zapobiec międzynarodowemu konfliktowi zbrojnemu...

TYLKO 19,99 zł 2CD

- Nieliniowa fabuła z akcją osadzoną w latach 80. ubiegłego wieku!
- Świetna grafika i wór gadżetów – poczujesz się jak prawdziwy agent!
- Autentyczne lokacje, realistyczne bronie, świetna AI przeciwników!
- Polska wersja językowa.

Od 6 września w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami!

Mindware Studios s.r.o. DREAMCATCHER NVIDIA Sound BLASTER DOBRA CENA oni games POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

PC Premiera 3/2006

www.onigames.pl

© 2005 Mindware Studios s.r.o. Wyłączna licencja dla DreamCatcher International Inc. Logo DreamCatcher i symbol są znakami towarowymi DreamCatcher Interactive Inc. ©2005 Creative Technology Ltd. Logo Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem towarowym Creative Technology Ltd. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

- PRODUCENT: FUNCOM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99.90 ZŁ
- WWW.DREAMFALL.COM

- WIN XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

BURNETT & EGM | MARZYCIELSKI OPAD

DREAMFALL

Dreamfall jest przygodówką wyjątkową. Tego tłumaczyć nie trzeba. Samą grę niestety jednak na polski przetłumaczono. Dlaczego „niestety", duet *EGM & his son* zaraz wam opowie.

Witaj ponownie, kochanie. Zmieniłaś zdanie? Może jednak masz ochotę na miseczkę zupy?

W tłumaczeniu zaskakuje skrajnie odmienna jakość poszczególnych partii. Nie trzeba mieć czoła szerokiego na dziesięć cali, żeby stwierdzić, że **tekst został podzielony między kilku tłumaczy, którzy prezentowali różne poziomy umiejętności i nie mieli ze sobą żadnego kontaktu. A przynajmniej jeden z nich zdecydowanie do tej roboty się nie nadawał.** Niestety, nawet najbardziej pyszny tort traci swój urok, kiedy znajdziemy w nim choćby i bardzo mały, ale króliczy bobek.

Co łaska dla biednego ślepca. Bez dachu nad głową?

A oto kilka z wielu takich bobków. *„My mind is elsewhere"* to nie znaczy *„słabo myślę"*, chyba że tłumacz pisał o sobie. *„Okno wychodzi z piwnicy hotelu"* – normalnie zabiera swoje bambetle i (obrażone?) wychodzi. *„Boil"* nie znaczy *„stygnąć"*, a *„Raven"* to nie jest *„Kruczowłosa"*. *„Cherie"* tłumaczy się jako *„skarbie"* lub *„kochanie"*, a nie *„kocie"*. W instrukcji tytuł Zoe, czyli *„Dreamer"*, został przetłumaczony jako *„Marzycielka"* zamiast *„Śnięca"*. *„Emissary"* jako *„Emisariuszka"* pasuje jak pięść do nosa, w przeciwieństwie do takiego prostego słowa jak *„Namiestniczka"*.

„Balance between the two worlds", to, do diaska, nie jest *„bilans między dwoma światami"* – chyba że gra opowiadałaby o księgowych. *„Shifter"* to nie jest *„Skoczek"* – słowa pokroju *„Przechodząca"* bądź też *„Przenikająca"* najwyraźniej były tłumaczom obce. Zdania *„Samą mnie zaskakuje moja wytrwałość"* wolę nie komentować, bo samego mnie może zaskoczyć moja wulgarność.

Ty też terefere

Pewien polski aktor zasłynął kiedyś skeczem, w którym to wyśmiewał polskie tłumaczenia przekleństw. (Sam użyłem świadomie tej metody przy polonizacji Bad Day LA.) Co ciekawe, popełniający polonizację Dreamfall przegięli w drugą stronę – **uwulgarniając ile się da i co się da.** Np. *„We're screwed"* można zupełnie spokojnie przetłumaczyć jako *„Mamy przerąbane"*; zresztą o wiele bardziej by to pasowało do cichego i spokojnego informatyka niż *„Jesteśmy w dupie"*, bo nagle robi nam się z niego macho/ziomal pełną gębą. Do zdania *„Screwing with my project"* niekoniecznie trzeba wpuszczać *„skur*iela"*. Zresztą dla informacji tłumaczy: *„piece of shit"* to też raczej *„skurczybyk"* albo *„gnojek"* – a nie znowu ich ulubiony *„skur*iel"*. Samowolka polskich tłumaczy w tym temacie jest godna pożałowania. Chyba że chodziło o to, by znowu TVN zrobił grze reklamę?

No, no, no...

Nie wiem, czy na dźwięk nazwiska Grochowska tudzież Olszówka powinienem paść plackiem na ziemię, bo ani telewizji, ani ostatnich „dzieł" polskiej kinematografii nie używam. **A efektami pracy tych pań powalony nie zostałem.** (Może jakbym usłyszał, ile wzięły za tę fuchę, tobym padł.) Polska April wchodząc do Komnaty Snów w czeluściach Wieży Azadi wypowiada słowa z pasją damy lekkich obyczajów, która widzi na wycieraczce czterdziestego klienta, a nie ze strachem i przerażeniem w głosie, jak to ma miejsce w oryginale.

Twórca WATIcorp, Alvin, przez większą część czasu przemawia jak normalny facet, a nie szalone monstrum utrzymywane przy życiu za pomocą maszyn. Przedstawiciele Mrocznego Ludu, jak na istoty stworzone z powietrza, mają całkiem dobrze rozwinięte struny głosowe. Jeżeli już nikt nie potrafił w studiu polonizacyjnym odkryć magicznej opcji „dodaj echo" w rejestratorze dźwięku, to mógł chociaż kazać aktorowi czytać tekst do kubka po kawie. Wprawdzie zdarzają się chlubne wyjątki (np. w postaci aktora użyczającego głosu Kianowi), ale generalnie polskie postacie są daleką wariacją od tego, jakimi zamierzyli je twórcy gry.

Na odrębny akapit (i kopa z półobrotu) zasługuje ktoś, kto podkładał głos pod szemranego chińskiego handlarza w Newport. Dobry człowieku, teksty ze specyficznym akcentem, w stylu *„tu się robią interesy"* lub *„czego potrzebuje"* czytane tak, jak są czytane, jak ulał pasują do żydowskiego sklepikarza z międzywojennego szmoncesu. Tylko jest mały drobiazg – Chińczyk to jednak nie Żyd.

A mogło być tak fajnie...

Zoe i April nie są potrzebne głosy pań Grochowskiej i Olszówki, bo autorom gry udało się stworzyć postacie tego formatu, że bronią się same. Obydwie dziewczyny potrzebują za to tłumacza, który w swojej karierze zawodowej wytknął nos poza pierwszy/drugi rok anglistyki.

Więc może ktoś w końcu pójdzie po rozum do głowy i zamiast wydawać pieniądze na angaże Nazwisk, zainwestuje zaoszczędzone pieniądze w tłumacza, który zna się na swoim fachu i nawet jest oczytany w świecie fantasy (a znajdzie się u nas takich paru). Oraz w redaktora, który efekty pracy grupy tłumaczy przejrzy, sensownie skorekci i ujednolici.

Pocieszeniem dla graczy może być fakt, iż **Cenega pozostawiła im wyjście awaryjne w postaci wyboru wersji językowej, zarówno pod względem ścieżki dźwiękowej, jak i tekstów.** Jak to w jednym komiksie Christa kiedyś napisał, *„za dodatkową opłatą bard NIE będzie umilał państwu czasu śpiewem..."*. Zatem jeśli cokolwiek po angielsku kumasz, możesz sobie spokojnie darować polskie tłumaczenie. **|CDA|**

OCENA **6**

PODSUMOWANIE

- większość tekstów przetłumaczona dobrze (albo i lepiej)
- niektórzy lektorzy
- możliwość wyboru angielskiej ścieżki dźwiękowej i oryginalnych tekstów
- dodatkowa płyta audio z muzyką z gry

- na szczycie tortu ma być wisienka, a nie coś brązowego
- dodanie systemu StarForce (nadgorliwość pierwszym stopniem do piekła)
- potknięcia stylistyczne
- gwiazdy się nie popisały
- uwulgarnienie gry

OCENA GRY: 9

Uwolnij świat od Hitlera!

Wilczy Szaniec 1944

20 lipca 1994 roku. Dramatyczna próba zamachu na Hitlera kończy się fiaskiem, a jej inicjator, baron Claus Schenk von Stauffenberg zostaje stracony... A gdyby historia zmieniła swój bieg i zamachowiec zdołał uciec? Gdyby rozpętał kontrofensywę, odważnie stając przeciwko militarnej sile III Rzeszy? Taki scenariusz odnajdziesz w „Wilczym Szańcu" - najnowszej produkcji FPS autorów kultowego „Mortyra". Daj się ponieść zaskakującej fabule i podejmij walkę o wolność!

- Niesamowita fabuła inspirowana prawdziwymi wydarzeniami.
- Zaskakujące zwroty akcji i prawdziwa groza wojny.
- Realistyczne uzbrojenie, lokacje i fizyka!
- 20 epizodów i 30 rodzajów przeciwników!

Realistyczne uzbrojenie i umundurowanie

Wartka akcja i prawdziwe emocje

Wciągające pojedynki i walka o przeżycie

Kluczowe momenty w pasjonującej historii wojny

W SPRZEDAŻY OD 20 WRZEŚNIA 2006 W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

CALARIS

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

DOBRA GRA oni games ROZSĄDNA CENA

wydanie specjalne PC Premiera 2/2006

CENA TYLKO 9,99 zł

www.onigames.pl

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

- PRODUCENT: STARDOCK CORPORATION
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.GALCIV2.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR | CAŁKIEM NIEŹLE... ACZ POLSKAWO

GALACTIC CIVILIZATIONS II
WŁADCY STRACHU

Wersje PL to z jednej strony niższa cena i zrozumiały język, a z drugiej... cóż, z drugiej jest właśnie „polskawość". Wprawdzie w przypadku sztandarowych dzieł problemy należą do rzadkości, jednak z tytułami mniej głośnymi nie wygląda to już zazwyczaj zbyt różowo...

GalCiv II nie jest niestety wyjątkiem. Co to niby ma znaczyć: *„Kreatywność pozwoli Twojej rasie od czasu do czasu wynajdować nowe technologie"*? Zdolność ta przyspiesza wynajdywanie nowych technologii i to wcale nie „od czasu do czasu"... A sformułowanie *„większa liczebność Twojego społeczeństwa"* tego obrazu wcale nie poprawia, a zęby same chcą zgrzytać. Ogólnie rzecz biorąc, **tłumaczenie części papierowej zbyt dobre nie jest** i przydałoby się poświęcić mu nieco więcej czasu, bo *„zużywanie potencjału przemysłowego"* zamiast jego wykorzystywania czy *„spłacanie aktywności gospodarczej"* miast jej finansowania zbyt pozytywnie do tekstu nie nastawiają. Fakt, jest on mimo wszystko w miarę zrozumiały, ale matury raczej bym w ten sposób pisać nie polecał – chyba że nowej, z opcją amnestii.

Najfajniejsze jest jednak drzewko technologii. Ot, choćby takie tłumaczenie *„Półbóstwo Nieśmiertelność"* (w oryginale *Beyond Mortality*) albo *„Napęd warpowy"* będący rozwinięciem *„Napędu warpowego V"* (w oryginale *HyperWarp* i *Warp Drive V*) czy *„Superkadłuby"*, po których jest *„Budowa wielkoskalowa"*, a następnie *„Budowa superkadłubów"* (w oryginale *Superior Hulls* i *Master Hull Building*). Cóż, **mocno się tłumacze nie popisali**, o korekcie (choć może lepiej byłoby napisać: „jakiej korekcie?") nie wspominając.

Na szczęście sama gra jest już spolszczona znacznie lepiej. Oznacza to wprawdzie, że opisy są nieco inne niż w instrukcji, ale dzięki temu wspomniana wcześniej kreatywność sprawia już, że *„naukowcy szybciej odkrywają technologie"*. Poprawne jest też drzewo wynalazków, z HiperWarpem zamiast dublującego się *„Napędu warpowego"*. **W sumie jest nieźle** (w dodatku część opisów zrobiono z jajem!), a my mamy dobrą wymówkę, by... **nie** czytać instrukcji. Ale żeby zbyt różowo nie było, kilka baboli też się znajdzie. Np. standardowa nazwa cywilizacji to *„Własna"*, a gra polskich liter... nie przyjmuje i trzeba ją zmienić. **A przy wczytaniu save'a z wersji angielskiej część napisów mamy po angielsku...**

Ogólnie jednak jest nieźle, **wady polonizacji zabawy zbytnio nie psują.** |CDA|

OCENA 7

PODSUMOWANIE
- ⊕ całkiem nieźle przetłumaczona gra
- ⊖ skaszanione drzewko technologii
- ⊖ słabo przetłumaczona instrukcja

OCENA GRY: 7

POLONIZACJA | STARSHIP TROOPERS PL | FPS

- PRODUCENT: STRANGELITE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 29,90 ZŁ
- WWW.STARSHIPTROOPERSGAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | TŁUCZ ROBALA!

STARSHIP TROOPERS PL

Za polskim wydaniem Starship Troopers – czy też, jeśli ktoś woli, Żołnierzy Kosmosu – stoi Cenega. Pokuszono się o modną ostatnimi czasy polonizację kinową, a więc wszystkie nagrania dialogów pozostały nietknięte.

Tłumaczenie jest znośne, aczkolwiek **kilka razy zdarzyło się, że na ekranie pojawiły się napisy zupełnie niezgodne z aktualnie wypowiadaną kwestią.** Nie ustrzeżono się również kilku mniejszych potknięć, zarówno w instrukcji, jak i samej grze, np. *„Żołnierze mogą przemieszczać się **swoimi własnymi** statkiem"* czy też *„(...) specjaliści (...) **nie ma** sobie równych"*. Kolejna rzecz, która niezbyt mi się spodobała, to **plansze z odpraw przed misją.** Lektor nawija, na ekranie zaś widzimy polskie tłumaczenie, jednak są to raptem 2-3 pierwsze zdania z dość długiego monologu. Podejrzewam, że podobnie było w oryginale, ale z kronikarskiego obowiązku wypadało o tym wspomnieć.

Definitywnie **najpoważniejszą wpadką tej polonizacji jest brak napisów w niektórych momentach.** Z początku myślałem, że dotyczy to jedynie drugorzędnych, nieistotnych dla fabuły informacji (np. rozmowa żołnierzy, których mijamy na korytarzu), jednak z czasem stało się jasne, że sporadycznie brakuje odpowiednich podpisów nawet wtedy, gdy ktoś zwraca się bezpośrednio do nas (np. przełożony z kolejnym bezsensownym rozkazem czy pilot kapsuły ratunkowej). Oczywiście nie przeszkadza to w ukończeniu gry, ale było, nie było, wpadka jest dość konkretna.

Cóż, Starship Troopers nie jest może szczytem programistycznego kunsztu, ale jako przyjemny relaksator sprawdził się całkiem nieźle. Na szczęście rodzimy dystrybutor wydał to w **całkiem rozsądnej jak na poziom gry cenie.** Za raptem 30 złociszy otrzymujemy soczystego FPS-a, w którym liczba ubitych stworów idzie w setki. Jeśli więc lubisz gry pokroju Serious Sama, myślę, że warto. A za tę cenę na niektóre usterki polonizacji można już jedno oko przymknąć... |CDA|

OCENA 7

PODSUMOWANIE
- ⊕ przyzwoita cena
- ⊕ polonizacja w sumie też
- ⊖ nie wszystkie kwestie są tłumaczone
- ⊖ kilka innych drobiazgów

OCENA GRY: 6

Prawdziwa wojna na torze rajdowym!

MASHED
FULLY LOADED

Kultowa kontynuacja najbardziej wciągającej gry roku! Przed Tobą prawdziwa wojna... na torze rajdowym! Zasiądź za kierownicą ultraszybkiej, podrasowanej maszyny i pokonaj swoich oponentów w nie do końca uczciwej, ale za to męskiej rywalizacji. Dziś Twoim żelaznym argumentem będzie nie tylko szybkość, ale i siła uzbrojenia!

- niesamowita dynamika wyścigów samochodowych
- świetne AI przeciwników
- 30 zakręconych torów i aż 15 tuningowanych maszyn!
- 9 śmiercionośnych rodzajów broni, w tym opcja ataku z powietrza!
- znakomita grafika i sprawna, dynamiczna praca kamery

Od 8 września w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami!

supersonic XPLOSIV IMPERIUM GIER WYDANIE SPECJALNE 3/2006 TYLKO 9,99 zł DOBRA GRA cpi games ROZSĄDNA CENA

www.onigames.pl

Mashed Fully Loaded © 2004 Empire Interactive Europe Limited. Empire and Mashed Fully Loaded are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Limited in the UK, Europe and/or other countries. Designed and developed by Supersonic Software Limited. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

- PRODUCENT: GRIN/UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.GHOSTRECON.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 1 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | BEZ MULTI?...

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

Uwaga: w polonizacji brak patcha 1.20 = brak multi!!!

GRAW to nie tylko duże wymagania sprzętowe, zaawansowana fizyka i niezłe AI, ale również całkiem niezłe multi. Teraz zaś dodatkowym plusem może być wersja PL – teoretycznie kinowa.

Teoretycznie dlatego, że mimo takiej właśnie informacji umieszczonej zarówno na stronie polskiego dystrybutora, jak i pudełku z grą, **nie jest to wcale spolszczenie ograniczające się jedynie do napisów**. Bohaterowie potrafią bowiem również **gadać w naszym języku**. A choć montażowi dźwięku tudzież zdolnościom aktorskim można co nieco zarzucić, bo niektóre kwestie brzmią sztucznie i zbyt często słychać miejsca łączenia kilku nagrań, bez problemu można wszystkie komendy zrozumieć, a całość brzmi całkiem realistycznie. (A skoro już chwalimy, warto wspomnieć, że **dostajemy od razu grę w wersji 1.16**, która działa znacznie płynniej niż recenzowana przez nas wersja angielska!)

Podobnie jest z tekstem pisanym. Wprawdzie *„celownik do dalekich strzałów"* jest konstrukcją co najmniej karkołomną, ale wiadomo, o co chodzi, a takich kwiatków za wiele nie ma. „Bonusem" są za to **rozbieżności między tekstem mówionym a pisanym**, bo już w pierwszej misji mamy (zgodnie z usłyszanym rozkazem) udać się do *„punktu zbiórki"*, podczas gdy na mapie i HUD-zie punkt ten zaznaczony jest jako *„punkt zrzutu"*. Różnica jest, ale że punkt jest i tak jeden, pomylić się nie sposób.

Ogólna ocena byłaby więc całkiem pozytywna, jest jednak jedno „ale"... Otóż wersja anglojęzyczna doczekała się już patcha 1.20. A choć nie wprowadza on żadnych rewolucyjnych zmian, jest niezbędny, by móc zagrać online. Innymi słowy, **kupując wersję PL pozbawiamy się – przynajmniej obecnie – całej frajdy związanej z graniem w Sieci!** I żeby nie było – od premiery patcha minął już niemal miesiąc, a informacji o jego polskim odpowiedniku jak nie było, tak nie ma.

Sumaryczna ocena jest przez to w zasadzie niemożliwa. Bo z jednej strony mamy **całkiem poprawne tłumaczenie i sensowną cenę**, co razem pozwala wystawić grze laurkę z zasłużoną 7, a z drugiej... Cóż, jeśli ktoś nastawia się na multi, a tryb ten jest jedną z większych zalet gry (można w nim między innymi przejść całą kampanię), wychodzi mi ocena w okolicach 0... Bo choć tryb w grze jest, ze względu na niezgodność wersji staje się bezużyteczny i na żaden serwer w Internecie nie wejdziemy...

Ostatecznie do ramki trafiła ocena nieuwzględniająca problemów z multi, ale pamiętajcie: **bez patcha (w chwili pisania tej recenzji niedostępnego) w multi nie pogracie!** |CDA|

OCENA 7

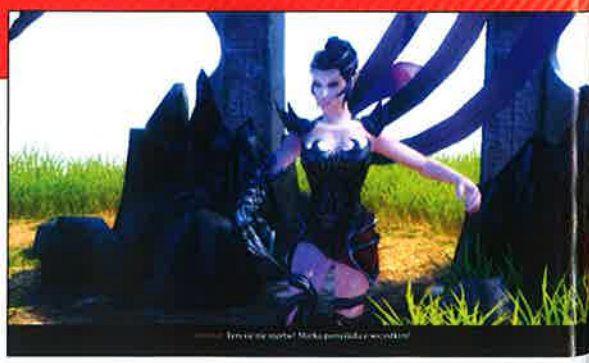
PODSUMOWANIE
- całkiem niezłe spolszczenie...
- ...choć miejscami niechlujne
- bezużyteczny multi!

OCENA GRY: 7

- PRODUCENT: JOWOOD
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99.90
- WWW.SPELLFORCE.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ELD | UROCZY SLIDESHOW

SPELLFORCE 2
CZAS MROCZNYCH WOJEN



Zaprawdę powiadam wam, świetna to gra ten SpellForce 2. W wersji oryginalnej. Bo z polską to są przeboje.

Pudełko ze SpellForce 2 waży sporo, ale po rozpakowaniu okazuje się, że nie bez powodu. Danie główne podano nam w formie ślicznego digipacku zawierającego **dwa DVD. Na jednym znajdujemy SpellForce 2, a na drugim jedyneczkę**. Fajny pomysł!

Poza grą w pudełku jest instrukcja oraz poradnik. Niech was jednak nie zmyli nazwa drugiej książeczki, albowiem w tym tomisku zawarto po prostu solucję. Każda z misji została ładnie opisana, a dodatkowo opatrzona screenami oraz... mapkami. Co prawda jest kilka drobnych błędów (np. nie ma na mapie oznaczeń, a w tekście mamy *„wieczek"* zamiast *„wieżyczek"*), ale generalnie poradnik jak się patrzy.

Lokalizacja samego SpellForce 2 budzi niestety kontrowersje. Gra została **spolszczona kinowo**, czyli pozostawiono angielskie „spicze". W zasadzie jest dobrze, choć nie bez kilku wpadek. Największa to chyba imię jednej z bohaterek. Występująca na okładce panna, Nightsong, w polskiej wersji jest... Balladyną.

Tytuł gry też chyba nie do końca jest dobrze przetłumaczony. *„Czas Mrocznych Wojen"* to nie to samo co angielskie *Shadow Wars*. W oryginale chodzi o Cienie, więc raczej winno być Wojna Cieni.

Gra ma również kłopoty z czcionką. Wprawdzie w rozdziałce 1024 x 768 wszystko jest w porządku, ale po zmianie na inną okazuje się, że polskie fonty się sypią (naprawia to patch dostępny na stronie CDP). To nie jedyny problem techniczny, bo dużo większym jest płynność rozgrywki. A w zasadzie jej brak, bo **gra ślimaczy się w temple paru klatek na sekundę!!!** A z angielską wersją kłopotów nie było!

Nie wątpię, że wkrótce pojawi się patch poprawiający liczbę fps-ów, ale my oceniamy przecież to, co trafia do sklepów. A na półkach leży **gra ślicznie wydana i spolszczona (8/10) i zarazem praktycznie niegrywalna (2/10)**. Średnio wychodzi więc 5... |CDA|

OCENA 5

PODSUMOWANIE
- pierwszy SpellForce jako bonus
- bardzo dobry poradnik
- kinowa lokalizacja
- pięć klatek na sekundę?!
- Balladyna?
- polska czcionka

OCENA GRY: 9

www.pcformat.pl

PC Format

| niezbędny | praktyczny | nowoczesny poradnik komputerowy |

tylko 5,50 zł

Fachowo radzimy, jak obsługiwać komputer

W numerze 10/2006

Temat numeru
Sam napraw swój komputer

MP3 jakości bezstratnej

Windows XP jak Vista

Test niedrogich solidnych notebooków

5 pełnych wersji programów na CD

Disc Director 10
Bezpieczne dzielenie dysku na partycje bez utraty danych
Tworzenie ratunkowej płyty startowej CD

Szukaj w kioskach i salonach prasowych

PRODUCENT: BETHESDA SOFWORKS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA PREMIERY: 2002
WWW.ELDERSCROLLS.COM

LUCAS THE GREAT | HISTORIA ZESŁAŃCA

The Elder Scrolls III MORROWIND

To zdecydowanie nie najstarsza z prezentowanych w tym dziale gier, zasłużyła już sobie jednak na miejsce w historii elektronicznej rozrywki. Jest bowiem na świecie wielu graczy, którzy od Morrowinda nie oderwali się na dobre w ciągu tych czterech lat, które upłynęły od premiery...

Co sprawia, że gra przykuwa nas do ekranu na długie miesiące? Nie ma jasnej definicji tego, co określane jest jako „grywalność" – gdyby takowa powstała, wszystkie tytuły byłyby według niej tworzone. Niektóre gry mają po prostu „to coś". Można jedynie pokusić się o wyszukanie w danym produkcie cech, które wybijają go ponad inne.

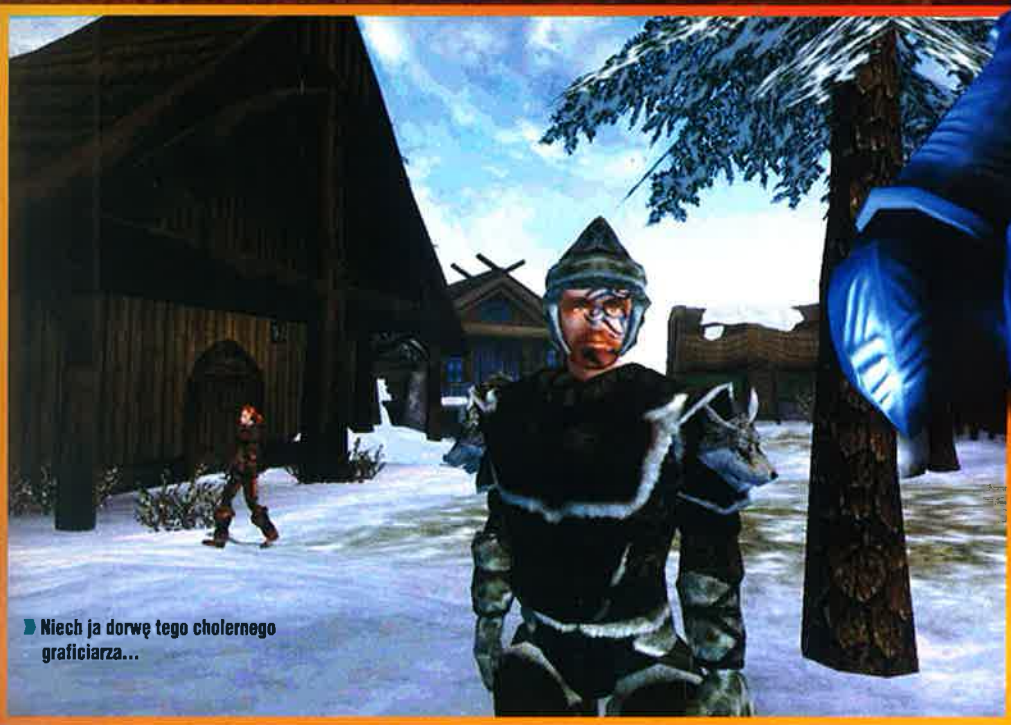
W wypadku TES III: Morrowind na pewno kluczową cechą jest **rozmiar świata i rozmach, z jakim go tworzono.** Teren, po którym wędrujemy, jest gigantyczny, usiany rozmaitymi osiedlami i lokacjami do zwiedzania. Co więcej, miasta i wioski posiadają własny charakter, a ich mieszkańcy mają swoje problemy, w których rozwiązaniu możemy im pomóc. Zadań pobocznych jest tak wiele, że trudno je zliczyć. Na dodatek nikt nas nie pogania, byśmy realizowali główną misję scenariuszową. Dodajmy do tego dwa oficjalne rozszerzenia: Trójcę (Tribunal) i Przepowiednię (Bloodmoon), całkowicie integrujące się z główną grą i wręcz zachęcające do zaczęcia wszystkiego jeszcze raz, od początku, w poszerzonym świecie – **to nie jest rozrywka na kilka dni...**

Prowincja Cesarstwa

Opowieść zaczyna się, gdy nasza postać dociera jako skazaniec na wyspę Vvardenfell, w prowincji Morrowind, należącej do Cesarstwa Tamriel. Za co nas zesłano? Nikt tego nie wyjaśni, możemy sami sobie to dopowiedzieć, tworząc swojego bohatera. W tym momencie nie ma to już znaczenia – jesteśmy w zapyziałej dziurze o nazwie Seyda Neen i zostaje nam zwrócona wolność. Co więcej – okazuje się, że wraz z nami przybył list od samego Cesarza, zawierający pewne instrukcje...

Od tej pory poruszamy się swobodnie po Vvardenfell, bez względu na to, czy zamierzamy dać się wmanewrować w wielką intrygę, czy chcemy tylko wykorzystać sytuację i zacząć nowe życie. Oczywiście na wyspie dzieje się coś niepokojącego. Dziwny kult, magiczne burze niosące pył z zamkniętego potężną barierą

Ja nie mogę, popatrz, jaki ten gracz ma śmieszny ryj, buehehehe!!!



Niech ja dorwę tego cholernego graficiarza...

To ja, Michael Jackson, za 15 lat. Nie poznajcie?

zakazanego obszaru, odradzanie się dawnych wierzeń lokalnej ludności...

Jeśli chcemy, możemy próbować zrozumieć, co się kryje za owymi wydarzeniami. Z drugiej strony – czemu by nie wykorzystać zamieszania, zbić fortunę, sięgnąć po zaszczyty? Wybór należy tylko do gracza. Można dla przykładu zostać alchemikiem i spędzać całe godziny na zbieraniu ingredencji, produkowaniu mikstur i rozprowadzaniu ich po sklepach na całej wyspie, zupełnie ignorując wszelakie zadania, które mają do zaoferowania mieszkańcy. Do tego dwa wspomniane dodatki oferują nowe lokacje, questy, każdy z nich sam z siebie jest odrębną kampanią, w dużym stopniu niezależną od podstawowej linii fabularnej.

Bohater o wielu twarzach

To właśnie **ilość ras i możliwość stworzenia własnej klasy postaci na bazie obszernej listy umiejętności niebywale podnosi żywotność trzeciej odsłony The Elder Scrolls.** Mechanika gry nie polega na wyświechtanym rozwoju bohatera w oparciu o eksterminację potworów. W Morrowind premiowane jest używanie umiejętności przynależnych wybranej klasie. Jeśli więc nie zdecydujemy się na zdolności czysto bojowe, wpływ machania mieczem na rozwój bohatera okaże się znikomy. Inaczej mówiąc, gramy, kim nam się żywnie podoba, i nic nas nie zmusza do masowej wyrzynki, jeśli tego sami nie chcemy. Oczywiście biada temu, kto zapuści się w dzikie ostępy lub ponure ruiny, a nie posiada jakichkolwiek umiejętności bojowych – konwencjonalnych czy magicznych. Morrowind nie używa tzw. level scallingu – czyli można łatwo i szybko wdepnąć w miejsce, z którego wychodzi się jedynie nogami do przodu. Jak w życiu...

Kolejnym elementem zapewniającym wysoką żywotność tej grze jest **mnogość rodzajów broni i ekwipunku.** Syndrom „ubierania laleczki" w kolejne szaty, pancerze i narzędzia do krzywdzenia bliźnich działa tu doskonale. Związane jest to zarazem z pewną drobną, komiczną wręcz wadą gry – powiedzmy szczerze, komplet złożony z ciżm, stalowych gaci, bufiastej koszuli i czarnej maski zabójcy na szczupłej elfce wygląda... co najmniej oryginalnie.

Będąc już przy bolączkach gry, warto wspomnieć o – stojącym w sporej sprzeczności z rozbudowanym tłem – braku żyjącego świata. Chodzi o to, że mieszkańcy miast i wiosek kręcą się po ustalonych trasach, nigdy nie śpią (skutkiem ubocznym są sklepy otwarte non stop), nie rozmawiają ze sobą nawzajem. Przy tak bogatym świecie, pełnym intryg, mającym historię spisaną w dziesiątkach ksiąg jest to spory dysonans.

Czytanie się opłaca...

Wspomnieliśmy o księgach – warto w grze poświęcić trochę czasu na czytanie znajdowanych tomiszczy. Choć czasem są mocno grafomańskie, te teksty jednak pozwalają doskonale wczuć się w klimat. Autorzy włożyli mnóstwo pracy w to, by wykreowany świat nie był dekoracją do konkretnych wydarzeń, lecz spójnym uniwersum, o złożonej historii i rozlicznych legendach oraz mitach, mających powiązanie ze sposobem widzenia świata przez dane rasy i grupy społeczne.

...modowanie TES!

Osobną kwestią jest **cudowne narzędzie o nazwie TES Construction Set, pozwalające na tworzenie rozmaitych modów.** O tym, co społeczność graczy potrafiła wprowadzić do rozgrywki, można by napisać odrębny, sążnisty artykuł. Nam jednak powoli kończy się miejsce, a ledwie co prześlizgnęliśmy się po temacie. Po prostu nie sposób w pojedynczym tekście opisać produkcji, o której można by stworzyć niejedną książkę i w którą grać można po kilka godzin dziennie choćby i przez okrągły rok... Niezależnie od tego, czy jest to rok 2002, 2006 czy (zapewne) 2009. Bo jak to powiedział Woland w „Mistrzu i Małgorzacie": *„rękopisy nie płoną"*. A dobre gry się nie starzeją. Nigdy. Co najwyżej pokrywają się szlachetną patyną, cenioną przez koneserów. |CDA|

Gry Wiecznie Żywe

Super konkurs!

Do wygrania:

3 wypasione karty graficzne PowerColor X800 GT Xtreme

Model ten bazuje na układzie ATI Radeon X800GT, wyposażonym w 8 potoków i jest przeznaczony dla magistrali PCI-Express. PowerColor X800 GT Xtreme Edition posiada 256 MB pamięci GDDR-3 o czasie dostępu 1,6 ns i prędkości 490 MHz DDR, a rdzeń taktowany jest zegarem 475 MHz. Karta chłodzona cieczą.

10 zestawów gier z serii

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy gra Neverwinter Nights to:

A. RPG
B. FPS
C. RTS

Odpowiedź wpisz wg. schematu: **CA.NWN.X** gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie (A, B lub C) i wyślij SMS-em po numer **7164**. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 października 2006 r.

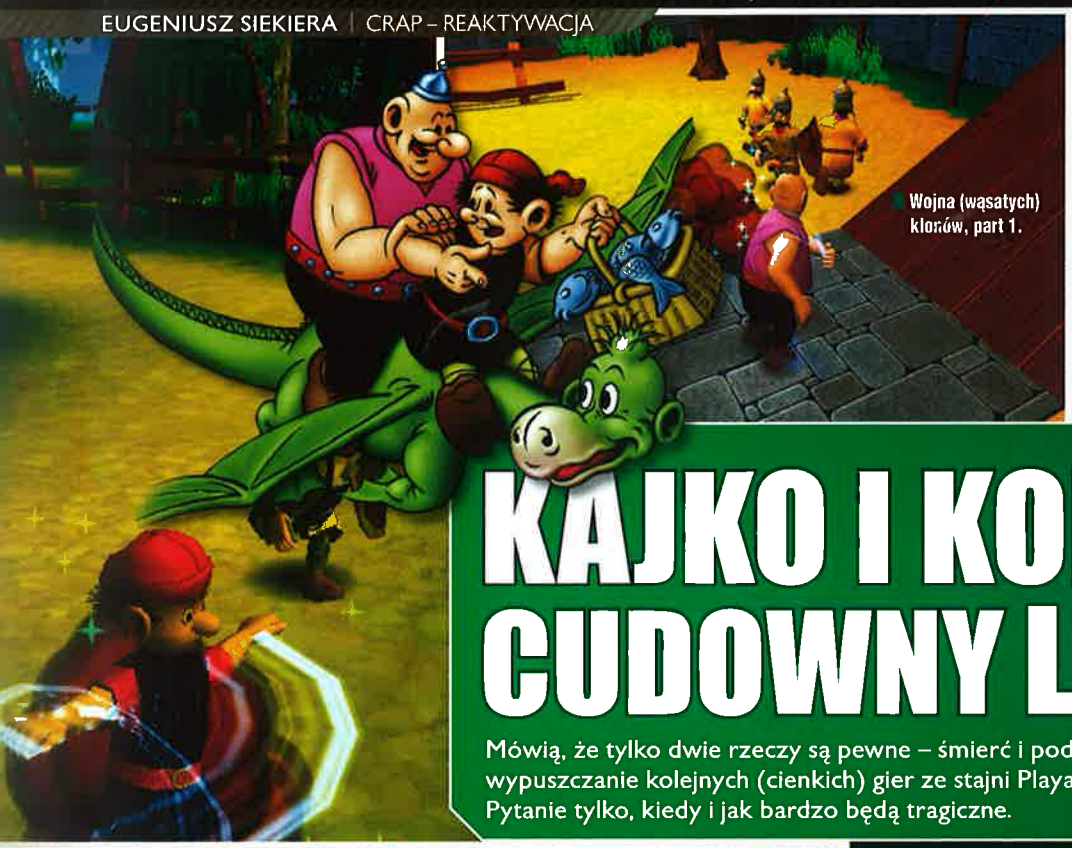
Sponsorami nagród są:

PowerColor CDPROJEKT gram.pl

PRODUCENT: PLAY
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19 ZŁ
WWW.PLAY.COM.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 500 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | CRAP – REAKTYWACJA

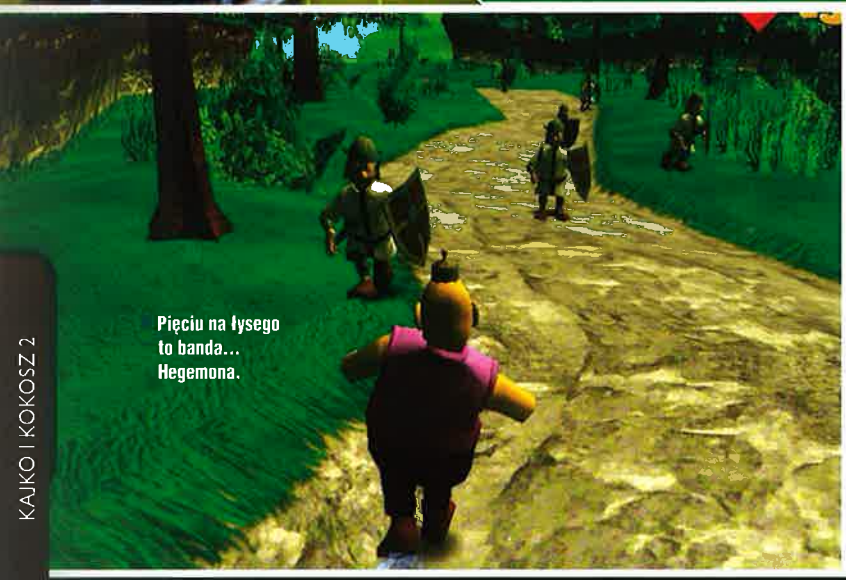


Wojna (wąsatych) klonów, part 1.

Siny Kokosz jeden zebrał złotych monet siedem...

KAJKO I KOKOSZ 2 CUDOWNY LEK

Mówią, że tylko dwie rzeczy są pewne – śmierć i podatki. Do tej puli dorzuciłbym jeszcze wypuszczanie kolejnych (cienkich) gier ze stajni Playa. Bo to, że powstaną, jest oczywiste. Pytanie tylko, kiedy i jak bardzo będą tragiczne.



Pięciu na łysego to banda... Hegemona.

KAJKO I KOKOSZ 2

Byłem zatem pewien, że najdalej po 12 miesiącach od premiery Kajka i Kokosza ujrzymy nieszczęsną kontynuację. I faktycznie. Ledwie rok minął, a my **doczekaliśmy się kolejnego potworka, bezczelnie żerującego na legendzie polskiego komiksu.**

Nie dla dzieciaków

Gierka jest tak słaba, że doprawdy nie wiem, komu można by ją z czystym sumieniem polecić. Teoretycznie jest to produkcja skierowana do najmłodszych. Tyle że niemal każda dwuwymiarowa platformówka z poprzedniej dekady zapewni im po stokroć więcej frajdy. Do nieco bardziej współczesnych nam gier, pokroju Raymana 3 czy chociażby Kangurka Kao, porównywać tego nawet nie będę, bo to jak kopanie leżącego.

W zasadzie **trudno nawet ten nieszczęsny twór nazwać platformówką**, bo przecież większość z **9 etapów** polega na bezmyślnym łażeniu po okolicy i waleniu po głowie każdego buca, który się nawinie. Poziomów typowo zręcznościowych, w których istotą jest skakanie po rozmaitych kładkach, półkach etc., jest raptem... całe 3 (czyli etapy rozgrywające się w jaskini, warowni i na skalnym zboczu).

Nie dla fanów

Z całą pewnością nie powinni tego też dotykać starsi gracze, którzy wychowali się na kultowych komiksach Janusza Christy. Rzekoma fabuła gry nawiązuje do zeszytu zatytułowanego „Cudowny lek", ale prawdę mówiąc, jest tak absurdalnie spłycona, że bez znajomości komiksu w życiu nie dostrzegłbym jakiegokolwiek logicznego związku pomiędzy kolejnymi etapami. Wszystko sprowadza się raptem do kilku statycznych plansz, z których dowiadujemy się w zasadzie tylko tyle, że zbójcerze znowu naprzykrzają się mieszkańcom Mirmiłowa. W wyniku ich knowań skłonny do przesady Mirmił pada powalony katarem, zaś my, wcielając się w jednego z dwójki znanych nam bohaterów, musimy odnaleźć tytułowy cudowny lek, który postawi schorowanego kasztelana na nogi. Ale gdzie owo lekarstwo znajdziemy, czemu łazimy akurat tam, a nie gdzie indziej, kim jest Ramparam i czemu, u licha, szwendamy się po jego warowni, tego gracz może się tylko domyślać.

Widziałem smoka cień...

Jak pamiętamy, w komiksie dzielnym swatom towarzyszył również smok Miluś, więc by nieco „uatrakcyjnić" zabawę, wciśnięto na siłę do gry również tę postać. **Mamy sposobność pokierować jego niezgrabnym cielskiem w bodaj dwóch etapach**, ale doprawdy nie mam zielonego pojęcia, jaki związek mają te poziomy z pozostałymi i jak ma się do fabuły gry latanie grubym smokiem pół metra nad ziemią po jakichś krzaczorach, podczas gdy Bóg wie gdzie podziewają się w tym samym czasie nasi bohaterowie.

Od technicznej strony mamy oczywiście powtórkę z rozrywki. Jest topornie, kanciasto i w miarę kolorowo, w tle coś tam sobie brzdąka. Generalnie nie jest najgorzej, wszak grom dla najmłodszych można takie uproszczenia wybaczyć. Ale tego, że po raz kolejny zupełnie bezkarnie zbrukano kultowy polski komiks – już nie. **Cudowny lek to cudowny pomysł na zmarnowanie 20 złotych i stratę 2 bezcennych godzin z waszego życia.**

PS A w ramach akcji „śmiech przez łzy" na koniec krótka anegdotka. Zaglądnąłem sobie na stronę wydawcy, znalazłem w zasobach witryny opis tego cuda i omal nie spadłem z krzesła, gdy spostrzegłem, że jako „wydawca" wpisany jest... Ubisoft. **|CDA|**

O tym, jak stracić 20 zł i 2 godziny życia w maksymalnie głupi sposób.

OCENA **2**

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 4
AUDIO 3

PODSUMOWANIE

- na upartego – kolorowa grafika
- powinno ruszyć na każdym złomie
- żeruje na popularności kultowego komiksu
- krótka, nudna, głupia
- to samo co poprzednio

I którą tu brać...?

20 tka?
kto ją tam wie...

Manta
Los Angeles
California

19 tka
innej budowy...

Monitory Manta

Nowa generacja monitorów Manta - to linia przeznaczona zarówno do pracy z aplikacjami biurowymi jak i centrum domowej rozrywki. Doskonała jasność 300cd/m2 i kontrast 500:1, krótki czas reakcji 8 ms a nade wszystko 16,7 miliona wyświetlanych kolorów sprawią, że gry i filmy, czy zdjęcia wzbogacą odbiorców o głębokie przeżycia wizualne. Dadając do tego minimalne ilości energii zużywanej podczas pracy oraz super niską cenę, otrzymujemy produkt idealny.

17 tka..!

wyższa 19 tka...

Manta LCD Panel 1901
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy: 8 ms ◆ Kontrast: 500:1
Jasność: 300 cd/m2 ◆ Kąt widzenia: 160/160

Manta LCD Panel 1701
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy: 8 ms ◆ Kontrast: 450:1
Jasność: 300 cd/m2 ◆ Kąt widzenia: 160/160

Manta LCD Panel 1902W
Monitor 19", 1440 x 900
Czas reakcji matrycy: 8 ms ◆ Kontrast: 500:1
Jasność: 300 cd/m2 ◆ Kąt widzenia: 160/140

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, **www.manta.com.pl**; Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: **www.ultima.pl**, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, **www.tomsoft.com.pl**

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Po japońsku

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Dzisiejszy numer poświęcamy krzaczkom. Ale nie takim zwykłym, a japońskim. Czasem bariera językowa nie przeszkadza, aby cieszyć się z grania. Sami się zresztą o tym przekonacie, gdy wypróbujecie Hakaimana i Brave Gear Tribute.

HAKAIMAN

Metal Gear Solid w dwóch wymiarach – tak najprościej można określić tę grę. Zrobiona przez Japończyków, w całości po japońsku... co nie znaczy, że nie do zrozumienia.

Kierujemy poczynaniami komandosa, który na każdej planszy musi wykonać dwa zadania. Jego arsenał nie jest imponujący (bo tylko granaty, karabin maszynowy i własne pięści), ale wystarcza do emocjonującej gry. Bo w końcu kiedy jest większa satysfakcja: gdy rozwalimy bezbronnego wroga z czołgu czy gdy zajdziemy nieboraka od tyłu i po cichu wyeliminujemy?

Wyjątkowo tym razem podajemy klawiszologię: kursory – ruch; Shift – atak; z – rzut granatu/przeładowanie broni; x – zmiana broni; Ctrl – chodzenie bokiem.

Hakaiman idealną grą nie jest... Ale ma w sobie to coś, co sprawia, że można przy niej spędzić parę godzin. Aha – przeszukujcie całą planszę w poszukiwaniu ukrytych żyć. ;-)

http://cdaction.pl/?x=137

NETSOCCER

Jest taki kawał: „Co robi piłkarz polskiej reprezentacji, jak strzeli gola? Wyłącza komputer". Znając życie, nasza kadra narodowa mogła trenować właśnie na Netsoccerze.

Ta gierka jest przykładem na to, jak klasyce można nadać nową jakość. Jeśli ktoś z was grał kiedyś w Sensible World of Soccer (stworzoną na poczciwą Amigę), tu poczuje się jak w domu. Boisko i piłkarzy widzimy bezpośrednio z góry, dodatkowo w rogu ekranu cały czas wyświetlana jest mapka z pozycjami poszczególnych zawodników – dzięki czemu łatwiej zorientować się w sytuacji na murawie.

Różnica pomiędzy Netsoccer a SWoS polega na tym, że tutaj sterujemy tylko jednym zawodnikiem. Mamy do czynienia bowiem z grą przeznaczoną wyłącznie do rozgrywki sieciowej. Na szczęście nie ma problemu ze znalezieniem graczy w Internecie. A chętni mogą urządzić sobie np. mistrzostwa sieci lokalnej.

Warto: http://cdaction.pl/?x=138

BRAVEGEAR TRIBUTE

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest Robert „Robcioo" Koczumiński.

BraveGear Tribute jest produkcją **dla zwolenników typowych bijatyk.** Gdy ruszasz do miasta na łowy, już po kilku sekundach zaczynają pojawiać się pierwsi wrogowie. Nie są zbyt groźni, ale mają przewagę liczebną. Za zabicie przeciwnika otrzymujesz, oprócz punktów doświadczenia, także pieniądze, które przydadzą się do kupna lepszego uzbrojenia oraz uzdrawiającego proszku.

Fantastycznie zostały wykonane tła, na których cała zabawa się odbywa. I tak naszą przygodę toczymy na łące, w ruinach budowli, podziemiach czy w zamku. W tle przygrywa wpadająca w ucho muzyka, dopasowana idealnie do zabawy.

BraveGear Tribute jest niestety po japońsku. Mimo tego małego mankamentu, gra się naprawdę wyśmienicie, a dla was przygotowałem też plik pomocy, który wyjaśnia klawiszologię.

Polecam: http://cdaction.pl/?x=141

PENUMBRA

Autorem recenzji jest czytelnik: djsound

Penumbra – pod tą dziwną nazwą ukrywa się **bardzo ciekawy horror FPP** (był na DVD w zeszłym miechu). Cała historia rozgrywa się w podziemnej stacji badawczej na skutej lodem Grenlandii. Gasnące nagle światła, ucieczki przed potworami, rozwiązywanie zagadek, znakomity klimat – to nie może się nie podobać!

Stopień interakcji z otaczającym nas światem to jeden z największych atutów Penumbry. Niemal każdy przedmiot możemy przesunąć, wziąć do ręki czy kopnąć. Sterowanie jest banalne: WSAD + myszka. Co ciekawe, autorzy zrezygnowali z typowego klawisza akcji. Aby otworzyć drzwi, musimy „chwycić" za klamkę i wykonać odpowiedni ruch myszą, a po przedmioty leżące na ziemi trzeba się schylić!

Całości dopełniają dynamiczne oświetlenie, wysokiej jakości tekstury i „filtr śnieżącego obrazu" znany chociażby z Silent Hill 2. Udźwiękowienie także trzyma poziom: klimatyczne odgłosy, muzyka czy użyta w odpowiednim momencie cisza potrafią zjeżyć włos na głowie.

Zagrajcie:
http://cdaction.pl/?x=139

KOMÓRKA
MOBILNEGO GRACZA

Dwudziesty piąty odcinek za nami, czas więc na małe podsumowanie. Poniżej przedstawiamy listę gier, które opisywaliśmy przez ostatnie kilkanaście numerów.

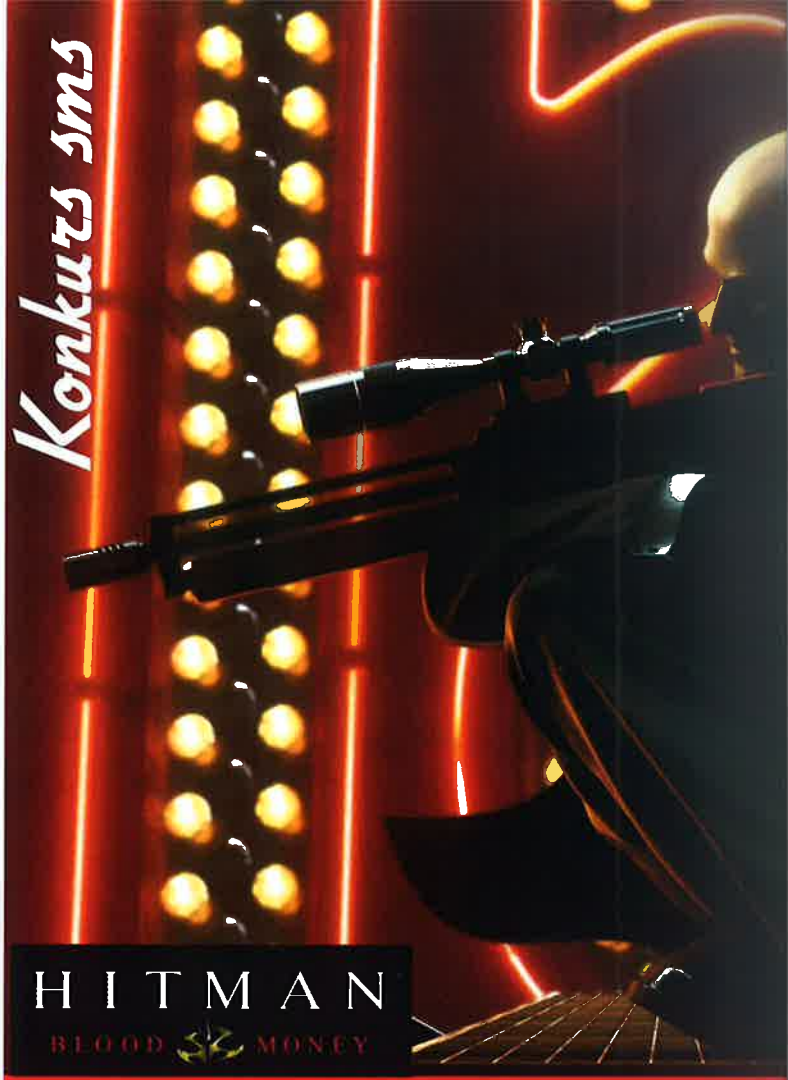
Legenda:
Kod gry – to, co musisz wpisać w SMS-ie, żeby otrzymać zakładkę z grą.
Numer – numer, na który musisz wysłać SMS-a. Od niego uzależniona jest cena. Jeśli numer to 7365, gra kosztuje 3,66 zł. Jeśli 7570 – 6,10 zł, a jeśli 7965 - 10,98 zł (wszystkie ceny z VAT).
Ocena – taką ocenę przyznaliśmy w KMG (w skali od 1 do 6).

Tytuł	Gatunek	Kod gry	Numer	Ocena
Abra	zręcznościowa	AA99.032799	7365	3+
Adrenalin	wyścigi	AA99.040759	7570	3
Asterix	zręcznościowa	AA99.043320	7570	4+
Balloon Fantasy	zręcznościowa	AA99.040760	7570	3+
Barman	zręcznościowa	AA99.043312	7570	3
Black Shark	zręcznościowa	AA99.043329	7570	4
College Basketball	sportowa	AA99.038833	7570	4
Delta Bomber	zręcznościowa	AA99.040740	7965	3
GTi Pinball	pinball	AA99.042494	7965	2
Hockey Power League	sportowa	AA99.038834	7965	4
Infernal Gate	FPS	AA99.040741	7965	5-
Jaka para	psychotest	AA99.036561	7365	2
KO Kickboxing	sportowa	AA99.038835	7965	3-
Little Ninja King	platformówka	AA99.041586	7570	4-
Łowcy Serc	platformówka	AA99.045280	7570	4
Madagascar	przygodówka	AA99.041153	7965	4
Mahjong	logiczna	AA99.043315	7570	2+
Mobile Aquarium	logiczna	AA99.040762	7570	2
Outroad	wyścigi	AA99.038836	7965	3+
Paintball	FPS	AA99.041151	7570	4
Piraci	strategiczna	AA99.042496	7965	5
Pitstop	zręcznościowa	AA99.038837	7570	3+
Player's Lounge Darts	sportowa	AA99.042030	7570	4+
PubFootball	sportowa	AA99.038838	7570	1+
Real Soccer 2005	sportowa	AA99.039513	7965	4
Real Tournament	zręcznościowa	AA99.039514	7965	5
Romek i Julka 2	zręcznościowa	AA99.041162	7570	3-
Rouge Lords	FPS	AA99.041149	7965	4+
Skrzynie	logiczna	AA99.030612	7365	5
South Park	zręcznościowa	AA99.041589	7570	4
Speedway	wyścigi	AA99.040739	7570	5-
Street Skater 2	zręcznościowa	AA99.031894	7365	3+
Su Doku Gems	logiczna	AA99.042493	7570	5
Summer Games 2	sportowa	AA99.042495	7965	5+
The Chronicles of Riddick	akcja	AA99.042491	7570	4-
Ucieczka	zręcznościowa	AA99.041537	7570	3+

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3230, 6820, NGage

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650 i inne

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole).
Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.orange.pl).



Do wygrania 20 gier Hitman

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Hitman to
a) blondyn
b) łysol
c) brunet wieczorową porą

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.HT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Sierpień nie przyniósł zbyt wielu nowych gier, ale przynajmniej jedna z nich – ta o Formule 1 – ma szansę zdobyć dużą popularność. Dużo działo się natomiast za kulisami konsolowego rynku, także w Polsce, więc w następnych wydaniach OSG na pewno będzie o czym pisać...

Radio Konsole FM

• Będzie się działo! Na listopad Sony zapowiada ogólnoświatową premierę Sony PlayStation 3 – więc platforma ta trafi do sprzedaży również w Polsce – a równocześnie, według naszych dobrze poinformowanych źródeł, na rodzimym rynku będzie miała miejsce również premiera... Xboxa 360. Spóźniona, to fakt, za to **całkiem rozsądnie obmyślona**

przez lokalny oddział Microsoftu. Cena konsoli sprzedawanej przez polski Microsoft będzie nieco niższa niż ta, w jakiej można ją kupić teraz, gry mają być tańsze niż 200 PLN, zaś te najlepsze będą lokalizowane. Również sieciowa usługa Xbox Live zostanie, przynajmniej częściowo, spolszczona. To dobre wieści, bo wejście tak dużego gracza na nasz rynek po pierwsze świadczy o tym, że powoli zaczyna on być atrakcyjny dla dystrybutorów sprzętu i gier, po drugie zaś na pewno przyczyni się do jego dalszego rozwoju. Więcej informacji – i konsole do wygrania – już w przyszłym numerze.

Warto zagrać

Shinobido – Way of the Ninja
Platforma: PS2
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 199 zł

SHINOBIDO
WAY OF THE NINJA

Tym, którzy śledzą gry o tematyce japońsko-samurajskiej wydawane na PS2, za całą rekomendację Shinobido wystarczy tylko jedno słowo – Acquire. To studio, znane przede wszystkim ze świetnych gier z cyklu Way of the Samurai, sięgnęło teraz po nieco inny smak feudalnej Japonii – **samurajów zastąpili wojownicy ninja**, a zamiast mieczy w ruch idą shurikeny i bomby dymne.

Gier o ninjach było już w historii konsol całkiem sporo (a czemu nie było ich na PC?!), ale Shinobido to najciekawsza z nich. Sposób rozgrywania misji jest podobny do tego, co zorientowani w temacie znają np. z serii Tenchu. **Rozgrywka polega na bezszelestnym przemykaniu za plecami strażników** i – jak w każdej skradance – wymaga od graczy cierpliwości, uwagi, bardzo ostrożnego stawiania kroków. W grze bardzo pomagają niezwykłe umiejętności bohatera: potrafi on biegać po ścianach, wskakiwać na

>>> Stary ninja mocno śpi...

>>> Zapraszam do sieczka-dance!

bardzo wysokie dachy, a także w bezszelestny sposób wykańczać przeciwników – oczywiście pod warunkiem, że zakradnie się do nich niezauważony.

Shinobido skonstruowany jest w dość ciekawy sposób – fabuła toczy się nieliniowo (to znak charakterystyczny gier Acquire), gracz wybiera misje oferowane mu przez cztery konkurujące ze sobą klany. Sprzedając im swoje usługi, bohater może wpływać na równowagę sił między nimi, a jednocześnie – niejako przy okazji – dążyć do załatwienia swojego własnego interesu, czyli... odzyskania straconej pamięci, „zapisanej" w magicznym krysztale rozbitym na kilkanaście fragmentów.

Ważną częścią Shinobido jest atmosfera – począwszy od napisów początkowych, przez ekrany menu, aż po oprawę samych misji gra wciąga w swój klimat, pozwala wczuć się w niebezpiecznego, pozbawionego skrupułów wojownika, który wykonuje swój zabójczy fach pod osłoną nocy. Do klimatu tego w zabawny sposób pasuje bonusowa opcja dostępna z poziomu menu – w grze można stworzyć swój własny japoński ogródek, naszpikowany pułapkami (do treningu) i drzewkami bonsai (do medytacji zen?!). Dobra, wciągająca, trudna produkcja – dla prawdziwych graczy ninja!

Formula One 06

Znasz to? Oglądasz wyścig na Hungaroring, Kubica wypada z toru, raz, drugi, potem dzięki fantastycznej jeździe wpada na metę siódmy, kilka godzin później zostaje zdyskwalifikowany... Wtedy myślisz sobie: „Cholera, **zagrałbym w jakąś symulację Formuły 1**". Tymczasem na blaszakach od dawna takiej nie było – a posiadacze PS2 właśnie dostali świetne Formula One 06. Wrr... Chcemy to na PC!

Inne, też fajne

Platforma: PS2
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 199 zł

Forbidden Siren 2

Japoński interaktywny horror w najlepszym wydaniu – klimatyczna, przywołująca na myśl olejne obrazy grafika, ciekawe mechanizmy rozgrywki (możliwość oglądania świata „oczyma" demonów) i **gwarancja co najmniej kilku zawałów serca.** Dla twardzieli.

Platofrma: Xbox 360
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 249 zł

Chromehounds

Kolejna produkcja należąca do gatunku na PC zapomnianego – symulator wielkich robotów bojowych, mechów. Zalety Chromehounds to **rozbudowana kampania i możliwość dowolnego konfigurowania swojego robota** – czyli elementy w takich grach najważniejsze. No i ta grafika...

Wywiad z Tomkiem Bagińskim

■ Należysz do kręgu artystów, których sztuka cieszy się dużym zainteresowaniem nie tylko w Polsce. Wiele osób kojarzy cię głównie jako autora nominowanej do Oscara produkcji pt. „Katedra". Czy mógłbyś przybliżyć naszym czytelnikom inne swoje prace?

W ubiegłym roku promowałem głównie mój drugi film, zatytułowany „Sztuka Spadania", który zresztą odbił się w świecie echem nie mniejszym niż „Katedra". Uzyskaliśmy dla studia bardzo dużo świetnych kontaktów, a film zdobył parę prestiżowych nagród, w tym tę najważniejszą na Wyspach Brytyjskich – BAFTA. Tyle o filmach – na razie stanowią one mniejszą część mojej pracy. Na co dzień pracuję przy reklamach nad ożywianiem nieistniejących zwierząt i światów. Z naszego studia wychodzi też sporo reklam dla dzieci. Z czegoś żyć trzeba... Artystycznie wyżywam się głównie we własnych projektach filmowych, ale też od czasu do czasu mam przyjemność robić okładki do książek Jacka Dukaja – z którym znam się od czasu pracy nad „Katedrą".

■ W pewnym wywiadzie zapytano cię kiedyś o grę umiejscowioną w świecie filmu „Katedra". Czy kiedykolwiek miałeś propozycję stworzenia gry na podstawie swoich prac? Dostrzegasz miejsce dla twojej sztuki na rynku rozrywki elektronicznej?

Gry to świat o potencjale niemal nieograniczonym. Bardzo możliwe, że gdybym teraz zaczynał zabawę z grafiką, wszedłbym właśnie w niego. Ale ponieważ jest już za mną 10 lat na rynku, ponieważ wyspecjalizowałem się w trochę innym kierunku – w filmach, i z nimi wiążę swoją przyszłość. Nie sądzę, żebym nagle zmienił kierunek zainteresowań. Chcę robić filmy i tyle. Oczywiście mogą to być filmy na potrzeby gier – to wielka frajda, ale już praca nad samą grą to świat, który mnie nie pociąga. Nie widzę tam siebie poza działką cinematików czy cut-scenek.

Co do gier na podstawie moich światów, proszę bardzo, chętnie odstąpię parę pomysłów, ale tworzyć gry – to nie dla mnie.

■ Studio Platige Image przygotowuje trailer oraz intro do gry Wiedźmin. Fabuła filmów nawiązuje do prozy Andrzeja Sapkowskiego. Jak oceniasz stworzony przez niego świat i możliwość jego wizualizacji?

To bardzo dobry materiał, który zasługuje na trochę lepsze potraktowanie, niż to miało miejsce parę lat temu w kinie. Mam nadzieję, że fani prozy Andrzeja Sapkowskiego polubią naszą wersję. Wprowadzamy trochę zmian oczywiście – filmy mają być skierowane do widza międzynarodowego, nieznającego „Wiedźmina" – dokonaliśmy procesu lekkiej „hollywoodyzacji" naszego bohatera i jego przeciwników, ale myślę, że nie zgubiliśmy ducha oryginału.

Od redakcji: wspomniane intro, do tego w polskiej wersji, na prawach całkowitej ŚWIATOWEJ wyłączności, znajdziecie na CD/DVD w tym numerze CDA.

■ Czy mógłbyś podzielić się wrażeniami odnośnie gry Wiedźmin? Jakie jest Twoje zdanie na temat tej produkcji?

Gdyby mi się nie podobało, nie dałbym się namówić do wejścia w ten projekt. Miałem okazję widzieć trochę materiałów, które na zewnątrz nie są znane, i muszę przyznać, że robi to mocne wrażenie. Plastycznie – rewelacja. Bardzo przyzwoite cut-scenki (a zwracam na to uwagę), walki. Ja raczej preferuję bezmyślne strzelanki, ale kto wie, Wiedźmin wygląda kusząco.

■ No właśnie: znajdujesz obecnie czas na gry komputerowe?

Tak, udaje się, choć już nie tak często jak kiedyś.

■ Na co głównie zwracasz uwagę, kupując grę? Przypuszczam, że niewiele tytułów jest w stanie zaimponować ci oprawą graficzną? ;)

Bez przesady. Ciągle bywam zaskakiwany. Jakiś czas temu ogromne wrażenie pod tym względem zrobił na mnie drugi Half-Life. Całkiem przyjemnie grało się też w FEAR-a. W przypadku gry – grafika to tylko środek do celu. Liczy się zabawa. Sam cały czas gram najczęściej w starego, dobrego Q3 – świetna, szybka gra – grafika już dawno jest przestarzała, ale nie przeszkadza to w dobrej zabawie... ■

PLATIGE IMAGE

Platige Image (*www.platige.com*) jest czołowym i wielokrotnie nagradzanym studiem postprodukcyjnym w Polsce. Specjalizuje się w tworzeniu grafiki komputerowej, animacji 3D, realizacji cyfrowych efektów specjalnych oraz kompozycji obrazu. Jest ono również zaangażowane w produkcję filmów animowanych. Zrealizowało między innymi takie obrazy jak „Undo" Marcina Waśko czy filmy Tomasza Bagińskiego: nominawaną do Oscara „Katedrę" oraz „Sztukę spadania", tegorocznego zdobywcę nagrody Brytyjskiej Akademii Filmowej i Telewizyjnej (BAFTA).

Na początku tego roku Platige Image podjęło współpracę z dwójką młodych twórców, w efekcie, której wyprodukowało ich filmy: „Moloch" Marcina Pazery oraz „Wielka ucieczka", obraz Damiana Nenowa, studenta III roku Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi. Aktualnie w studio trwają prace nad nowymi animacjami: „Kinematograf" i „Paths of Hate".

TOMEK BAGIŃSKI

Rocznik 1976, rysownik, animator, reżyser. Jest artystą samoukiem. Porzucił studia architektoniczne dla robienia filmów. Pierwszy film studencki „Rain" wygrał w 1998 roku kilka lokalnych nagród i stał się przepustką do firmy Platige Image. Między 1999 i 2002 pracował z przerwami nad swoim poważnym debiutem krótkometrażowym – „Katedrą". Film zdobył w 2002 roku główną nagrodę Best Animated Short na największym festiwalu animacji i efektów specjalnych SIGGRAPH, a rok później otrzymał nominację do Oscara w kategorii krótki film animowany. W roku 2004 zrealizował swój drugi film krótkometrażowy pt. „Sztuka spadania", który w 2005 roku zdobył nagrodę jury na festiwalu SIGGRAPH, dzięki czemu Bagiński stał się pierwszym w historii festiwalu twórcą, który otrzymał oba główne wyróżnienia. Potwierdzeniem sukcesu obu produkcji były kolejne laury oraz udział filmów i twórców w kilkudziesięciu międzynarodowych festiwalach. W roku 2005 otrzymał nagrodę Brytyjskiej Akademii Filmowej BAFTA w kategorii krótki film animowany.
W przerwach pomiędzy realizacją swoich autorskich projektów Tomek Bagiński pracuje nad efektami specjalnymi i animacją na potrzeby produkcji reklamowych i kinowych. Dodajmy też, że niechętnie udziela wywiadów, ale sile perswazji CDA oprzeć się nie mógł. :)

Po raz piąty w Lipsku w Niemczech zorganizowano targi growe Games Convention. I po raz piąty pojawiła się na nich ekipa CDA w dosyć licznym składzie: Allor, CormaC, Ghost, Pepin Krótki, Hut Sędzimir oraz Mike-L.

Jako że w pobliżu nie było żadnej hostessy, CormaC zajął się graniem w PES-a 6.

Stanowiska do grania na stoisku Intela. Rządek 10 bolidów robił wrażenie.

Tak jak poprzednio, impreza odbywała się w 5 dużych halach, dodatkowym budynku Business Center oraz – w przypadku paru stoisk – na zewnątrz hal.

Na targach byli zarówno ci wielcy, jak też szereg malutkich wystawców. Po załatwieniu formalności związanych z akredytacją ruszyliśmy na podbój hal wystawowych i serc co ładniejszych (czyli prawie wszystkich) hostess. Gier było więcej niż w poprzednim roku. Jak zwykle spora część na konsole lub urządzenia przenośne, na szczęście pecetowych tytułów nie zabrakło. Po zwiększającej się liczbie premier, zarówno światowych, jak i europejskich, widać, że targi zyskują na ważności, ale nadal brak na nich tzw. gwoździ programu, które branża będzie wspominać przez cały rok. Te pojawiły się bowiem na E3, ale wraz ze zmianą formuły targów w LA impreza w Lipsku ma szansę przejąć w przyszłym roku ich rolę.

Generalnie daje się zauważyć tendencję do tworzenia coraz większej liczby produkcji online'owych, zwłaszcza typu Massive Multiplayer. W tym roku stoiska nie były tak ekstrawaganckie jak w poprzednich latach, za to bardziej skupiono się na pokazywaniu gier. I dobrze, bo właśnie o to w tych targach chodzi.

Korzystając z zalet dnia prasowego (w tym z możliwości zajęcia na konferencji EA wygodnych miejsc kilka metrów od samego Willa Wrighta), obeszliśmy najważniejsze stoiska, jeszcze niezatłoczone przez tabuny prywatnych zwiedzających. Wśród rzeczy, które rozbudziły nasze nadzieje (oby na nadziejach się nie skończyło...), znalazły się: pierwszy w skali światowej pokaz sieciowego modułu gry Crysis, prezentacja klas dostępnych dla graczy w Team Fortress 2 (zmieniono styl grafiki – nowy przypomina „Iniemamocnych"!), możliwości Unreal Tournament 2007, technologia portali opracowana na potrzeby Half-Life 2: Episode Two, pre-alfa gry Metro 2033, gry Timeshift, Stranglehold, Eragon, Dark Messiah of Might & Magic, BioShock, Test Drive Unlimited, Company of Heroes, Supreme Commander oraz polskie produkcje: Two Worlds, Chrome 2 i Xpand Rally Xtreme. Jeśli już wspominamy o rodakach – na targach pojawiły się firmy Techland, CD Projekt, City

WIĘCEJ ZDJĘĆ I SCREENÓW ZNAJDZIECIE NA STRONIE WWW.CDACTION.PL

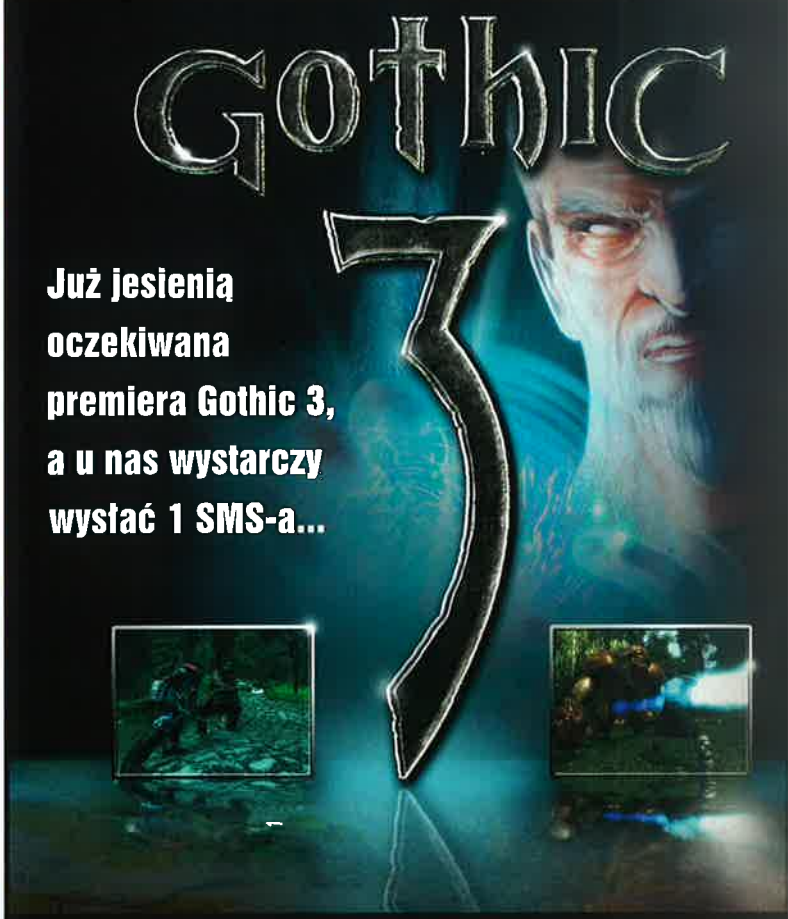
Interactive oraz krakowski developer Reality Pump (twórcy Two Worlds).

Jak się okazało podczas zwiedzania stoisk, ekipa CDA jest coraz bardziej znana, a liczba zaproszeń, jakie otrzymaliśmy na różnego typu pokazy, konferencje, wywiady, była imponująca. Nawet jeden z holenderskich dziennikarzy na hasło CDA odpowiedział: „A tak. Znam, znam". (A my holenderskich pism nie znamy...) Mimo porozdzielania się na małe grupki i tak nie udało nam się zobaczyć wszystkiego, co chcieliśmy. Niech to świadczy o mocy i liczbie prezentowanych tytułów!

A co oprócz gier? Cóż – targowy standard, czyli kręcące się po halach skąpo ubrane kobiety, przebierańcy w kolorowych, egzotycznych strojach, głośna muzyka, rzucanie gadżetów (co trzeba omijać z daleka, jeśli nie chce się zostać zadeptanym) oraz różnorakie eventy towarzyszące, jak choćby występ znanej fanom gotyckiego metalu kapeli Within Temptation. Podobnie jak podczas poprzednich edycji, nie zabrakło też sprzętu bardziej lub mniej z grami związanego. Z ciekawszych rzeczy warto odnotować nieźle pomyślaną okrągłą klawiaturkę dla miłośników FPS-ów (choć nie tylko dla nich). W przeciwieństwie do większości tego typu rozwiązań, ta „klawirka" była faktycznie wygodna i użyteczna.

Z ciekawostek fajna była wystawa historii gry Pong. Od pierwszych, prostych maszynek telewizyjnych, jeszcze z drewnianymi obudowami, aż do współczesnych mutacji z bajerancką grafiką. Fanatycy wydajności mogli podziwiać karty ATI łączone po cztery. Ubyło natomiast gadżetów do samodzielnego moddingu, przybyło jednak gotowych, wybajerzonych obudów. GC pokazuje, że z roku na rok staje się coraz ciekawszą imprezą – zarówno dla branży, jak i dla zwiedzających. A że Lipsk daleko od Polski nie leży, to zachęcamy do jej odwiedzania. Warto na nią przyjechać choćby na jeden dzień. ■ *Ghost & CormaC*

KONKURS SMS



Już jesienią oczekiwana premiera Gothic 3, a u nas wystarczy wysłać 1 SMS-a...

...i wygrać jeden z 10 zestawów najciekawszych gier RPG: Dungeon Siege 2, Fable, The Elder Scrolls : Morrowind, NWN, Gothic II Złota edycja

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

CZYM JEST GOTYK?

A) STYL WALKI
B) STYL ARCHITEKTONICZNY
C) RASA GOBLINÓW

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.GT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www.gram.pl

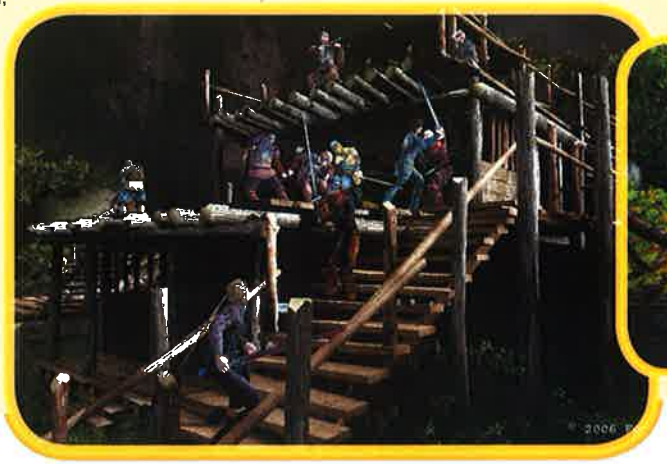
NAJCIEKAWSZE GRY TARGÓW

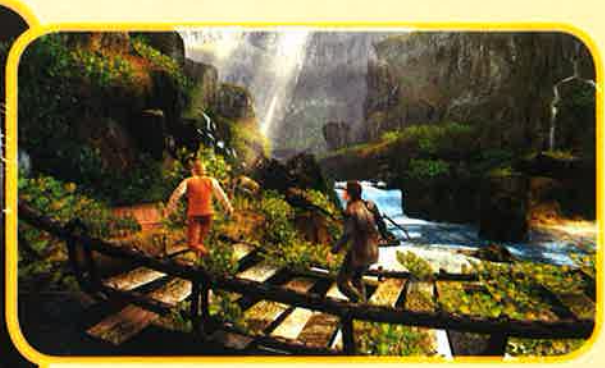
COMMAND & CONQUER 3

Zapowiada się na triumfalny powrót legendy RTS-ów! I Caina. Choć największe wrażenie i tak robiło co innego – to najszybsza strategia, jaką można było zobaczyć na targach. Tempo jest wręcz obłędne: postawienie budynku: nie więcej niż 10 sekund. Trening żołnierzy: jeszcze mniej. Kurczę, chyba nic nie trwało dłużej! Cała potyczka 1 na 1 w multi zamknęła się w 5 minutach, mimo że końcowe uderzenie wykonały Mamuty GDI, a rozgrywkę co chwilę przerywano, by coś dopowiedzieć. Radzę przygotować się na naprawdę mocne wrażenia. *[AI]*

ERAGON

Całkiem nieźle zapowiadająca się gra „filmowa", z lekkimi problemami z tożsamością. A właściwie z określeniem swojego wieku: choć film to rodzinne fantasy, tutaj najważniejsza jest walka. Rozbudowane kombosy, efektywne sposoby na wykończenie wrogów przy zwolnionym upływie czasu, magia, współpraca między dwiema osobami (za 2 osobę może grać komputer) i możliwość wezwania na pomoc smoka. Największe wrażenie robiły jednak poziomy, w których smokiem się latało, zionąc ogniem i wywijając opancerzonym ogonem. Jeśli do tego dodać fajną grafikę (zwłaszcza lotu) i dawkę brutalności wystarczającą, by gra trafiła do kategorii 16+... Cóż, wygląda na to, że będziemy mieli wyjątek od reguły (o słabych filmówkach). *[AI]*





CRYSIS

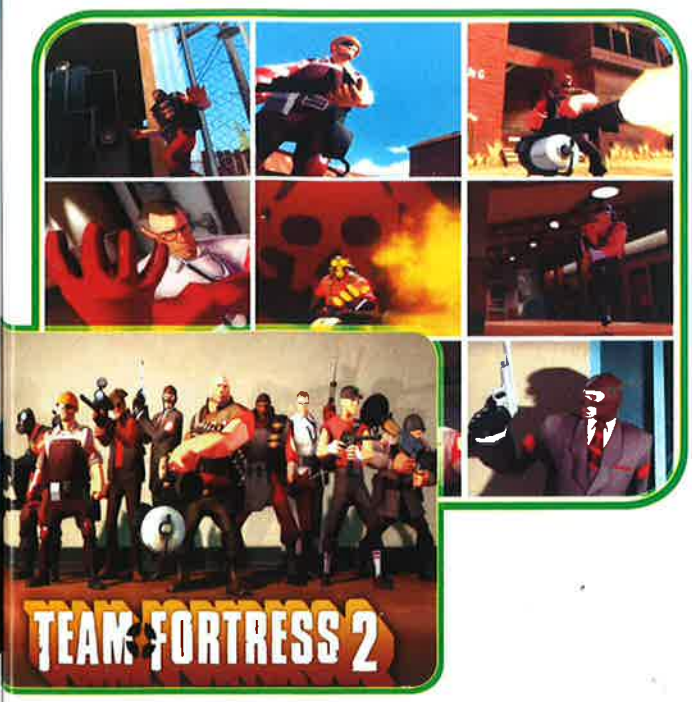
Tytułu przedstawiać nikomu nie trzeba, a i filmików z samego gameplaya trochę już się na naszych krążkach i w Sieci pojawiło. Pokazano jednak coś nowego: interfejs pozwalający zmienić bonusy otrzymywane od naszego pancerza (np. większa szybkość czy lepsza odporność na strzały) oraz zamontować dodatkowe wyposażenie do naszego karabinu. A tutaj możliwości były jeszcze większe: specjalna amunicja z opóźnionym działaniem, tłumik, granatnik... Taaa, będzie naprawdę ciekawie, tym bardziej że na żywo grafika wygląda jeszcze lepiej niż na filmikach czy statycznych screenach. Cóż – nowy epizod HL2 może i nie wyglądał źle, ale prawdziwy przełom w FPS-ach nadejdzie z Crysisem. *[AI]*

TIMESHIFT

Pomysł w zasadzie banalny: dajmy graczowi możliwość zabawy czasem i zobaczmy, co z tego wyjdzie. A wyszło... jeśli wyjście z siebie i stanięcie obok wymaga dużej zmiany sposobu myślenia (vide Prey), to przewidzenie konsekwencji wynikających z odwrócenia kierunku, w którym biegnie czas, wymaga gimnastyki o rząd wielkości większej! Zabawa jest jednak przednia, a dzięki możliwości włączenia podpowiedzi nawet umysłowe leniuchy nie będą miały zbyt wielkich problemów. Gdy zaś dodać do tego jeszcze całkiem niezłe AI, świetną grafikę i multi z granatami pozwalającymi zmieniać szybkość upływu czasu – TimeShift to jeden z najciekawszych FPS-ów pokazywanych na targach. *[AI]*

TEAM FORTRESS 2

Pamiętacie oryginalne TF? No to przygotujcie się na dwójkę, która... jest jednym z najbardziej odjechanych FPS-ów pokazywanych na GC. Komiksowa grafika, śmieszne modele postaci i klasy znane z jedynki to mieszanka wprawdzie dziwna, ale na filmiku (bo na żywo gry niestety nie pokazywano) prezentowało się to bardzo interesująco. I komicznie, co jednak na dłuższą metę wcale nie musi być zaletą... Cóż, pożyjemy, zobaczymy, bo póki co jest to bardzo przyjemna, ale jednak przede wszystkim ciekawostka. *[AI]*



KONKURS SMS

Do wygrania
15 gier Dark Messiah

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki gatunek reprezentuje Dark Messiah?
a) RTS
b) FPS
c) strategia turowa

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.DM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www.gram.pl

SCARFACE

Mogliście już u nas przeczytać zapowiedź tego tytułu, ale na targach, zamiast na samych związkach z filmem (choć twórcy nie omieszkali się pochwalić, że w około 80% dialogów pada ulubiony „przecinek" bohatera), skoncentrowano się na części strategicznej Scarface'a. Bo choć na początku jest to gra akcji podobna do GTA, na pewnym etapie zamiast samemu się wszystkim zajmować, zaczynamy polegać na innych: zatrudniać ochronę, planować sprzedaż i... wydawać kasę na luksusy. Oraz zaludniać swoją rezydencję pięknymi kobietami, w niekoniecznie (choć to już zależy od wielkości naszych jaj – to taki współczynnik, który zwiększamy robiąc rzeczy z jajami) pełnych ubraniach. Cóż – było na co popatrzeć. ***[Al]***

TWO WORLDS

Polska gra action-RPG (kojarzy się mocno z Gothikiem, może ze względu na widok TPP), która wywarła na nas bardzo duże wrażenie. (Największe zaskoczenie targów?) Autorzy, z którymi spędziliśmy godzinę (już sam ten fakt o czymś świadczy), pokazali nam sporo ciekawych rozwiązań. Co ważne, nie odbierało się roztaczanych przez nich wizji jako marketingowego bełkotu na wyrost i „chciejstwa", zwłaszcza że spora część gry jest już gotowa. Two Worlds świetnie wygląda i najwyraźniej bez kompleksów będzie mogła konkurować z najlepszymi. ***[CormaC]***

UNREAL TOURNAMENT 2007

Prezentowane na dużym ekranie filmiki z rozgrywki miażdżyły intensywnością – zróżnicowane pojazdy, bitewne zamieszanie, eksplozje, szala zwycięstwa przechylająca się to na jedną, to na drugą stronę. Krótko mówiąc – rozmach jak się patrzy. No i ta grafika... Cudo! ***[CormaC]***

STRANGLEHOLD

Smuggler już się tą grą zachwycał po E3, więc my tylko poświadczymy – jest na co czekać. Chyba nie było jeszcze na PC tak intensywnej, soczystej strzelanki. Fakt, momentami przesadzonej do granic absurdu, ale... miało się w czasie pokazu ochotę wyrwać prowadzącemu pada i samemu zrobić demolkę. Te kafelki odpadające ze ścian, fontanny odprysków, szalone akrobacje, tysiące pocisków na minutę... Rozwałka w najczystszej (i bardzo wysokiej) formie. ***[CormaC]***

ET: QUAKE WARS

Sposób prezentacji najnowszej gry tandemu id & SplashDamage wybrano może niezbyt oryginalny (zebrać w jednym miejscu jakieś 20 komputerów, uruchomić na nich multi, a następnie wpuszczać fanów i niech się bawią), ale ciężko wyobrazić sobie lepszą metodę na prezentację rozgrywki wieloosobowej. A ta była – mimo początkowej rezerwy związanej ze zmianą świata – fajna. Bardzo! I jeśli ktoś ma doświadczenie z jedynką: bardzo do niej podobna. Oczywiście mapa była dużo większa, a grafika i efekty lepsze, ale grało się równie przyjemnie, co powinno być dla wszystkich fanów informacją najważniejszą. Innymi słowy: mimo zmiany wyglądu i stron to nadal stary, dobry ET! ***[Al]***

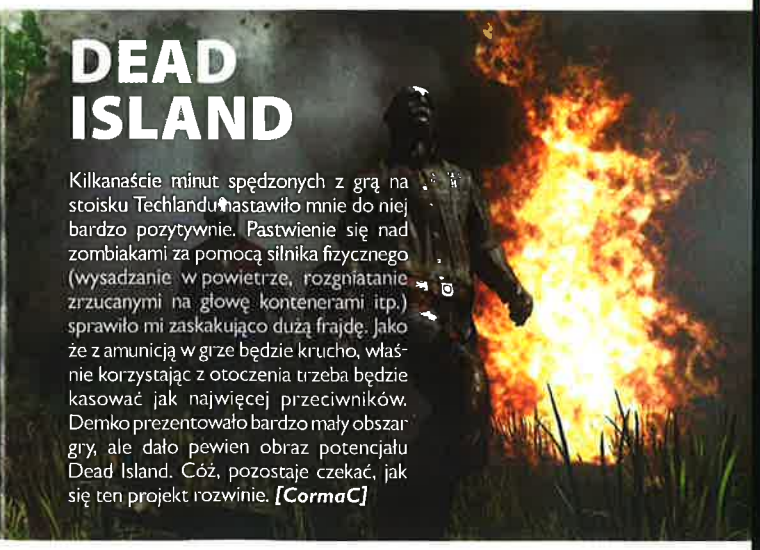
KANE & LYNCH

IO Software (ci od Hitmana) pokazali grywalny kod (dwa poziomy) swojej nowej gry. Całość będzie kryminalną historyjką o dwóch łysiejących, pokrytych zarostem i bliznami gangsterach, wykonujących złożoną operację dla nieznanego zleceniodawcy. Będzie dużo brzydkich słów i strzelania – a także m.in. możliwość dowodzenia nawet dwunastoosobową bandą (jak we Freedom Fighters, innej grze IO). ***[Hut]***

THE SIMS 2: PETS

Nowy dodatek do flagowej gry studia Maxis – o zwierzakach (psach, kotach, świnkach morskich i ptaszkach), więc na pewno spodoba się fanom serii. Czego się spodziewać? Możliwości samodzielnego określenia wyglądu pupila, opcji pozwalających na tresowanie bestii, a także... zawodowych karier czworonogów (koty i psy będą mogły np. odnieść sukces w show-biznesie). ***[Hut]***

DEAD ISLAND

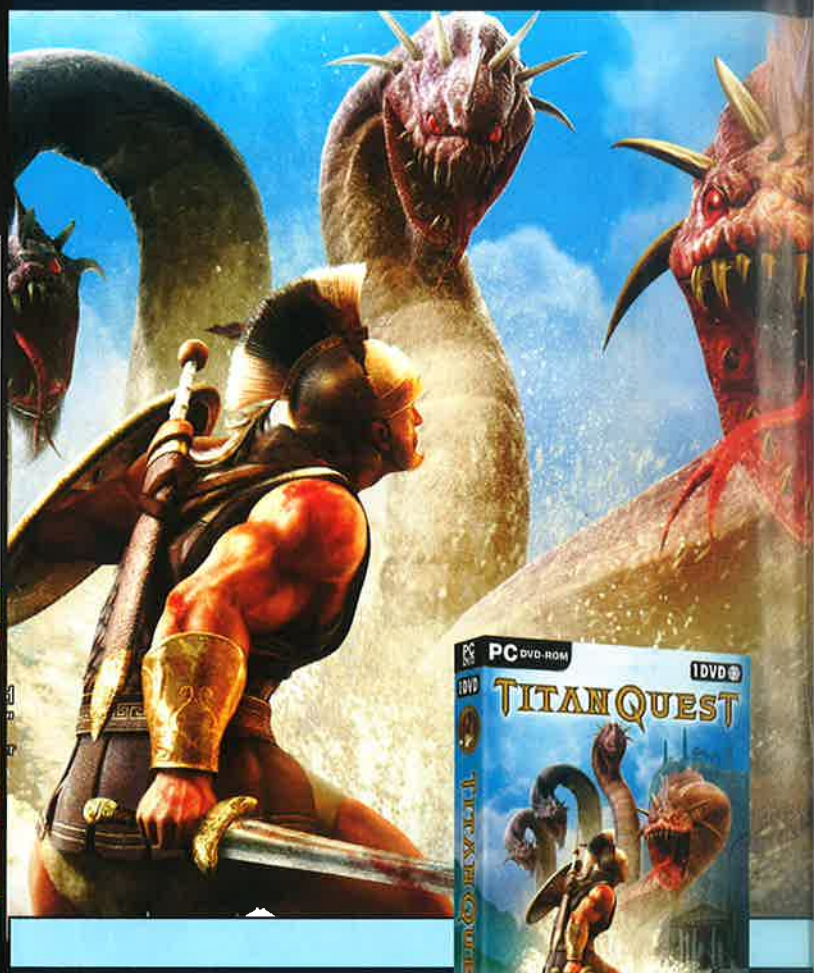


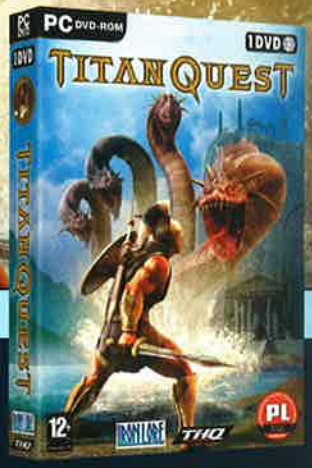
Kilkanaście minut spędzonych z grą na stoisku Techlandu nastawiło mnie do niej bardzo pozytywnie. Pastwienie się nad zombiakami za pomocą silnika fizycznego (wysadzanie w powietrze, rozgniatanie zrzucanymi na głowę kontenerami itp.) sprawiło mi zaskakująco dużą frajdę. Jako że z amunicją w grze będzie krucho, właśnie korzystając z otoczenia trzeba będzie kasować jak najwięcej przeciwników. Demko prezentowało bardzo mały obszar gry, ale dało pewien obraz potencjału Dead Island. Cóż, pozostaje czekać, jak się ten projekt rozwinie. ***[CormaC]***

TEST DRIVE UNLIMITED

Jedna z lepszych (wg mnie najlepsza!) gier wystawianych na targach. Do wszystkich informacji, które zamieściliśmy jakiś czas temu w krótkiej zapowiedzi (wielki teren gry – Oahu na Hawajach, swoboda, masa wozów, motocykle i bardzo obiecujący multi), doszedł bowiem jeszcze świetny model jazdy i spora różnorodność misji (własnoręcznie sprawdziliśmy to na wersji z X360 – zapowiedzi nie kłamały). I wiecie co? Mimo gry przy pomocy niezbyt wygodnego pada całość wypadła po prostu rewelacyjnie! To będzie – ba, to już jest! – wielki przełom! ***[Al]***

KONKURS SMS





Do wygrania
15 gier Titan Quest

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Z jakiej mitologii pochodzą Tytani?
a) greckiej
b) babilońskiej
c) chińskiej

Odpowiedź wpisz według schematu:

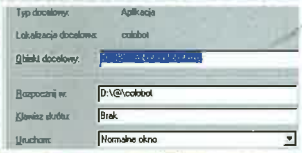
CA.RL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY



GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

FlatOut 2

Wybierz opcję **Create profile**, a następnie wpisz jako imię dowolny z poniższych kodów. Jeśli kod zostanie rozpoznany, zniknie i będziesz mógł wpisać dowolne imię lub też wybrać wcześniej utworzony profil. Uwaga: naraz można wpisać tylko jeden kod.

GIVEALL – wszystkie trasy
GIEVEPIX – dostajesz wszystkie normalne wozy i 1 000 000 kredytów
RAIDERS – dostajesz Icecreamtruck
ELPUEBLO – dostajesz Eldiablo car
KALJAKOPPA – dostajesz Rocketcar
GIEVCARPLZ – dostajesz Schoolbus
BIGTRUCK – dostajesz Pimpstercar
WOTKINS – dostajesz Flatmobile
RUTTO – dostajesz Pimpstercar

•Więcej kasy
Jeśli chcesz dodać sobie trochę gotówki, ale nie uśmiecha ci się korzystanie z cheatów (bo np. nie potrzebujesz tych wszystkich wozów), będziesz się musiał trochę więcej napracować. Po pierwsze potrzebujesz edytora heksów. Po drugie otwierasz nim plik player001.sav (zakładając że chcesz zmienić kasę w pierwszym założonym profilu) znajdujący się w katalogu Savegame. Stan kasy zapisany jest pod adresem 0x88 i 0x89, więc żeby mieć na przykład 60 000 na koncie, wpisujesz w komórkę 0x88 cyfry EA, a w 0x89 60. Potem pozostaje już tylko zapisać plik i wczytać ponownie save'a – nie musisz nawet w międzyczasie wychodzić z gry.

Rise And Fall: Civilizations at War

Naciśnij **[Enter]**, wpisz poniższe cheaty w konsoli, ponownie naciśnij **[Enter]**.

WIN – wygrywasz misję
INEEDWIN – następna misja
OLYMPUS – złoto, drewno, chwała, itd. itd.
HELP – 5 robotników extra

Tipsy o nieustalonym (ale chyba zrozumiałym w większości) działaniu: levelup, ineedwood, ineedmeat, ineedrice, ineedfood, ineedwine, ineediron, ineedall, superman_ex, speed_ex, ineedswin, ineedopenfog, fps, ineedsuperpower, ineedopenallstory, ineedclear, ineedhelpme, ineedown, net, birth_ex, addspeed_ex, subspeed_ex, rain_ex, dayandnight_ex, gale_ex, screenshot, screenshot_ex, hlylevelup, levelmax, nettest_ex, test_ex, superscreenshot_ex, savenet_ex, skill_ex, valiantscale_ex, ver, allmj_ex, r18, r19.

SiN Episodes: Emergence

Naciśnij [~], by wejść do konsoli. Wpisz: **sv_cheats 1**, by aktywizować cheat-mode. Teraz wpisz:

impulse 101 – broń i amunicja
god – god mode
health # – # zdrowia
hurtme # – ujmuje graczowi # pkt. energii
notarget – wrogowie cię nie widzą
nodip – przenikanie przez ściany
undie – gdy zginiesz, daje ci od razu 100 pkt. energii
autolife – automatycznie odnawia energię po śmierci
buddha – ponosisz obrażenia, ale nie giniesz
mat_wireframe 1 – wireframe mode (widzisz przez mury)

Warpath

Kody do wpisania w cheat menu:
IMALAZYBEEOTCH – odblokowuje tryb single
F3ARM3 – włącza/wyłącza god mode
ALLAMO – amunicja na maksa
MYLOCATION – pokazuje twoją pozycję
WIn – wygrywasz mecz
Lose – przegrywasz mecz

Hard Truck: Apocalypse

Uruchom grę z parametrem **–console**, dzięki czemu będziesz miał możliwość wywołania w trakcie gry klawiszem [~] konsoli. A oto lista kodów, które można w niej wpisać:

god 1 lub **0** – włącza/wyłącza god mode (kod musisz ponownie aktywować po przejechaniu do nowego obszaru)
givemoney *liczba* – dostajesz gotówkę
map(1) – pokazuje całą mapę
giveall – dostajesz 10 000 kasy, pełny bak i pełne HP-ki
giveguns *liczba* – dostajesz wybraną broń
truck *liczba* – pojawia się wybrana ciężarówka
teleport *liczba* – teleportuje cię do wybranej lokacji

Rush for Berlin

W trakcie gry wciśnij **[Enter]** i wpisz dowolny z poniższych kodów:
lamchucknorris – wygrywasz poziom
chucknorrishim – rozwala wybraną jednostkę
lethimbechucknorris – zwiększa poziom wybranej jednostki
openforchucknorris – odblokowuje dostęp do wszystkich kampanii i misji
tobechucknorris – nieśmiertelność
gimmechucknorris – niekończące się surowce

Ship

W trakcie gry uruchom klawiszem [~] konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

sv_cheats 1 – włącza cheaty
nodip – możesz przechodzić przez ściany
god – god mode

Movies: Stunts & Effects

W trakcie gry naciśnij **[Enter]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów. Jeśli zostanie on zaakceptowany, pojawi się napis *Cheat active*.

all clothing – wszystkie ubrania odblokować można
awards – zawsze wygrywasz wszystkie nagrody
biged – największy parking
byebye – znika cała konkurencja
kmt – nie kończy ci się kasa
moviemo – odblokowuje wszystko, co
no hurt – twoi ludzie nie mogą się zranić w trakcie popisów kaskaderskich
noway – nie tracisz kasy na wypłaty
setset – odblokowuje wszystkie sety

Terra Wars NY Invasion

W trakcie gry włącz konsolę klawiszem [T], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

god – god mode
notarget – niewidzialność
armor – pancerz na maksa
health – zdrowie na maksa
ammo – amunicja na maksa
guns – wszystkie bronie

Yume

Kody do wpisania w trakcie gry:

SHOWFPS – pokazuje liczbę fps-ów
BARROCO – pokazuje całą mapę
PUTADA – przywraca karty
KALANDRAKA – nieskończona liczba żyć
NOSVAMOS – aktywuje wszystkie punkty kontrolne
PASATELO – kończysz poziom

Oferta ważna w dniach 23.08 - 30.09.2006 r.
lub do wyczerpania asortymentu

Carrefour

PC Myszka MM 719
Ladybird Optical Mouse
Optyczna myszka PS/2 z programowalną rolką przewijania o rozdzielczości 800 dpi.
Doskonała dla prawo- i leworęcznych.

19,90

PC Myszka MM 733
Pacific Wireless Optical Mouse
Precyzyjna optyczna myszka bezprzewodowa USB. Możliwość pracy na każdej powierzchni. Góra pancerzyka i rolka przewijania świecące błękitnym światłem. Rozdzielczość: 800 dpi.

39,90

PC Myszka MM 727
Clever Mouse
Precyzyjna myszka optyczna USB z 10 przyciskami. Elegancki wygląd i ergonomiczny kształt umożliwiający wygodne ułożenie dłoni.

39,90

PC Klawiatura MM 924
Joker Keyboard
Klawiatura USB z dodatkowymi klawiszami funkcyjnymi umożliwiającymi bezpośredni dostęp do Internetu.
Kompatybilna z Windows 98SE/ME/NT4.0/2000/XP

49,90

PC Klawiatura MM 921
Galactic Keyboard
Multimedialna klawiatura USB z klawiszami o niskim skoku. Dostępna w dwóch kolorach. Kompatybilna z Windows 98SE/ME/NT4.0/2000/XP

69,90

PC Mikrofon MM 14
Nailcrophone
Mikrofon komputerowy ze stabilną podstawką.
Współpracuje zarówno
z systemem Mac
jak i wszystkimi Windows PC.

23,90

PC Słuchawki MM 32
Stell Neckset
Zakładanie na kark słuchawki z mikrofonem na giętkim stalowym ramieniu. Pasmo przenoszenia 20Hz-20kHz.
Potencjometr na kablu.

26,90

PC Słuchawki MM 41
Ultra Sound
Najnowsze słuchawki z potencjometrem i mikrofonem umieszczonymi wygodnie na kablu.

49,90

PC Słuchawki MM 51
Shell Headphones
Nowoczesne słuchawki zapewniające komfort dzięki lekkiemu pałąkowi ze sprężystej stali.

54,90

PC Głośniki MM 120
Roller
Ekranowane, aktywne głośniki komputerowe nowej generacji z wbudowanym wzmacniaczem.
Zasilanie podłączane przez USB.

19,90

PC Głośniki MM 220
Cube
Głośniki 2.1 z tunelem powietrznym pozwalającym na otrzymanie poszerzonego zakresu basów.
Pasmo przenoszenia 5Hz-15kHz.

49,90

PC Głośniki z radiem MM 850
Black Jack
Zestaw aktywnych, ekranowanych głośników 2.1 z wbudowanym radiem. Drewniany subwoofer z poszerzonym zakresem basów.

89,00

Bielsko-Biała CH SARNI STOK • **Bydgoszcz** GALERIA POMORSKA • **Bytom** CH PLEJADA • **Chorzów** CH AKS • **Elbląg** CH OGRODY • **Gdańsk** CH MORENA
Jelenia Góra CH ECHO • **Kalisz** CH GALERIA KALISZ • **Katowice** CH DĄBRÓWKA • **Kraków** CH CZYŻYNY • **Kraków** CH ZAKOPIANKA • **Kraków** WITOSA
Legnica CH PIEKARY • **Łódź** CH ŁÓDŹ BAŁUTY • **Łódź** CH ŁÓDŹ WIDZEW • **Łódź** CH ŁÓDŹ GÓRNA • **Piotrków Tryb.** CH ECHO • **Poznań** CH FRANOWO
Poznań CH PIĄTKOWO • **Radom** CH ECHO • **Sosnowiec** CH PLEJADA • **Szczecin** CH PIAST • **Szczecin** CH TURZYN • **Tarnów** CH ECHO • **Toruń** CH BIELAWY
Warszawa CH ARKADIA • **Warszawa** CH BEMOWO • **Warszawa** CH REDUTA • **Warszawa** CH TARGÓWEK • **Warszawa** CH WILEŃSKA • **Wrocław** CH BOREK
Zamość CH ZAMOŚĆ • **Zielona Góra** CH DĄBRÓWKA • **Zgorzelec** CH ZGORZELEC

Carrefour informuje, że zdjęcia niektórych produktów mogą nieznacznie odbiegać od rzeczywistości. Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Ceny podane w PLN, zawierają VAT.
Drodzy Klienci, informujemy, że hipermarkety Carrefour nie prowadzą sprzedaży wysyłkowej ani poprzez akwizytorów.

W kasie zasilisz swój telefon

ROSYJSKIE SIŁY SPECJALNE

Specnaz to elitarne oddziały rosyjskich komandosów, odpowiednik słynnych Zielonych Beretów. Kreml wysyła ich wszędzie tam, gdzie rozpętuje się piekło. Ich akcje są krótkie i zabójczo skuteczne.

Specnaz to widowiskowy, taktyczny shooter FPP. Akcja rozgrywa się w Iranie, Uzbekistanie i Jemenie. Grasz za dnia i w nocy, na pustyni, w dżungli i wśród wielkomiejskich bloków. Korzystasz z najnowocześniejszego sprzętu, uzbrojenia, lornetek i noktowizorów. Używasz różnych pojazdów, skradasz się i walczysz na otwartym terenie. Poczuj prawdziwą siłę Specnazu!

- Doborowe rosyjskie siły specjalne w akcji
- Pięć ekscytujących kampanii, m.in. Afganistan i Uzbekistan
- Świetna grafika, realistyczne uzbrojenie, szybkie tempo akcji
- Wielki hit w zachodniej Europie – sequel już w drodze!

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

WKRACZAJĄ DO AKCJI!

SPECNAZ

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

BYTE Software

gmx media

DOBRA GRA oni games ROZSĄDNA CENA

PC HIT

CENA TYLKO 19,99 zł

www.onigames.pl

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZBYWKI INTERNETOWEJ

Ave!

Krótko – śmiech jest dobrym lekarstwem na chandrę powakacyjną. Nawet śmiech przez łzy. Macie tu sporą dawkę tego leku...

Czy leci z nami pilot?!

Czyli rozmaite dialogi pomiędzy pilotami i nie tylko.

Samolot pasażerski leci do Dublina. Dowódca – Paddy, drugi pilot – Gerry. Zbliżają się do lotniska, kontaktują z kontrolą lotów i dostają pozwolenie na lądowanie na określonym pasie.

Paddy: @#$%^&!!! To najkrótszy pas, jaki w życiu widziałem!
Gerry: No...
P: Gerry. Musimy się skoncentrować. To będzie najtrudniejsze lądowanie w moim życiu! Musisz postępować dokładnie z moimi instrukcjami.
G: OK!
P: Szybkość na granicy przeciągnięcia.
G: OK!
P: Klapy otwarte na 100%.
G: OK!
P: Musimy wylądować zaraz na granicy pasa.
G: OK!
P: Na mój sygnał włączysz ciąg wsteczny i ciśniesz hamulec na maksa.
G: OK!
Podchodzą. Siadają.

P: ...TERAZ!!!
Gerry włącza hamulec i ciąg wsteczny. Wszystko się trzęsie, gwiżdże, klekoce. Samolot zatrzymuje się centymetry od końca pasa...

Paddy (już rozluźniony): PIER@#$%^@ NAJKRÓTSZY PAS NA ŚWIECIE!
G: *(patrząc w bok)*: ...I do tego najszerszy!

Leciałem dumnie moim nowiusieńkim Lancair Columbia 350 na międzynarodowe lotnisko Tucons (Arizona), gdy dostałem pozwolenie na lądowanie wizualne (na oko) na pasie 11 Lewy. Wtedy usłyszałem następującą wymianę z lokalnym rejsem odrzutowym. – Wieża: RJ1234, masz pozwolenie na lądowanie wizualne zaraz po Columbii będącej na ostatniej prostej 1 mila. (pauza)
– RJ1234 *(zdumiony)*: ...Mam lądować za promem kosmicznym?!!

Usłyszałem to na częstotliwości wieży lotniska Amserdam Schiphol (EHAM) w Holandii...
Wieża: KL123 pozwolenie na podejście na pasie 24.
KL123: (duży hałas w tle) Dziękuję bardzo, KL123 podejście na pasie 24.
Wieża: KL123, co to za hałas w tle?
KL123: Normalne odgłosy wewnątrz kokpitu.
Wieża: Brzmicie jak postrzelony dwupłat z I wojny!
Kl123: ...Dobra, już zamykam okno.

Dwie zasady, o których musi pamiętać instruktor:
1) Uczeń chce zabić ciebie i siebie.
2) Im więcej uczeń umie, z tym większą przebiegłością będzie się trzymał zasady numer 1.

Dwóch gliniarzy z drogówki było gdzieś w obszarze wiejskim z radarem łapiąc zmotoryzowanych, kiedy nagle radar zablokował się z niesamowitym odczytem znacznie ponad 400 mph (~640 km/h). Tajemnica się wyjaśniła chwilę później, kiedy Tornado na niskim pułapie przeleciał im nad głowami. Panowie w niebieskich mundurach, wkurzeni uszkodzeniem radaru, złożyli skargę do RAF-u, ale gul im skoczył, kiedy RAF stwierdził, że uszkodze-

Cza[d/t]owe dialogi

Teksty zaczerpnięte z bash.org.pl

<Ver> Heh.. głupio jest mieć dzieciaka na głowie :D
<qmpel> Noo.. zwłaszcza jak się jest programistą...
<Ver> ?
<qmpel> Mój syn zamiast alfabetu raz powiedział cały układ klawiatury w zerówce i miałem przez to wykład o złym działaniu komputera na 7-latków u dyrektora =/

<48XXX> Jesteś?
<InOsAK> Tak
<48XXX> Cześć, mam prośbę, potrzebuję serial do mks2006, masz może???
<InOsAK> 5P13R-D4L4J-1KUP5-30RY6-1N4L4
<48XXX> ...niedziała!

<Qba> Jak tam świadectwo? :) Widzę, że neta masz więc chyba dobre.
<Magik> Taa.
<Qba> Jaka średnia?
<Magik> Po pokazaniu świadectwa fajnym tekstem mi dowalili – *„patrz, tak wygląda 200 zł, miało być twoje"* po czym schowali je do portfela.

<Kasia> A kto to wie, kim ty jesteś naprawdę.
<MORO> Cześć.. mam na imię Wojtek... też mam 13 lat... :|
<Kasia> Kiedyś sobie tak myślałam, jakby dwóch pedofilów się spotkało na czacie, co to by było jakby się umówili?

<Tom> Ej, wytłumacz mi, o co biega. Dzwoni moja dziewczyna i składa mi życzenia. Powaliło ją czy jak? Urodziny mam w październiku, a imieniny w grudniu. Dzisiaj jest jakieś święto?
<GK> 23.06 – Dzień Ojca. :D
<Tom> .....
<Gk> Wszystkiego najlepszego, stary! :))

<QampQ> Czytam na Onecie – ile najwięcej zapłaciłeś za piwo?
<~Rafi> Ja 130 zł w Warszawie, bo tyle wyniósł mnie mandacik. ;)
<~TB> Ja 6003,00 PLN, jak mi się wylało na nowego laptopa i poszła płyta główna....
<~Golfiarz> Kiedyś poszedłem do piwiarni na jedno małe, wychodzę, no i nie ma mojego GOLFA – 20 000 zł.
<~wiechu> A JA PŁACĘ ALIMENTY DO DZIŚ. BYŁEM PO 3 PIWKACH.

<Ansi> Mocno u was wiało?
<Apo> Dosyć, gołębie latały na wstecznym.

<asia> Masz pożyczyć walizkę albo torbę... albo coś, w co się mogę spakować...?
<kreglas> RAR może być?

<191XXX> Cześć.
<Ja> ?
<191XXX> Co, nie umiesz cześć odpowiedzieć??!!
<Ja> Obcych ludzi na ulicy tez zaczepiasz?
<191XXX> A co, nie mogę @#$% chyba wolny kraj, nie.
<Ja> Ehh, więc czego oczekujesz?
<191XXX> @#$% jak nie wierzysz, to nie.
<Ja> Ja zapytałem, czego ode mnie chcesz?
<191XXX> @#$% mać nie umiesz gadać, spoko!!
<Ja> Ludzie... co się z wami dzieje?

Marek Lenc

Marek Lenc

nia mogły być dużo większe. Układ poszukiwania celu w Tornado zlokalizował i nastawił się na „wrogi radar" oraz uruchomił automatycznie atak rakietą powietrze-ziemia. Szczęśliwie (?) Tornado wykonywało lot bez uzbrojonia.

Młody facet leciał jako eskorta B-52 w swoim F-16, ogólnie był uciążliwy i zachowywał się jak szczeniak, kręcąc zawijasy wokół starego, powolnego bombowca. W pewnym momencie odezwał się przez radio: „Cokolwiek zrobisz, ja zrobię to lepiej." Doświadczony pilot bombowca odpowiedział: „To zrób tak!". Po czym B-52 leciał nadal prosto, nie zmieniając pułapu. Nie rozumiejąc nic z tego, pilot myśliwca pyta po chwili:
– No i co takiego zrobiłeś?
– Wyłączyłem dwa silniki, gnojku.

Krótko po lądowaniu na dużym międzynarodowym lotnisku swoją Cessną 150 (awionetka) nasz bohater udaje się do zatłoczonej kafejki, aby wrzucić coś na ruszt. Znajduje wolny stolik obok okna, z którego jest widok na cały ruch na lotnisku. Chwilę potem piękna kobieta wchodzi i pyta, czy może się dosiąść. On oczywiście się zgadza. Po kilku minutach, w czasie których mało rozmawiali, ona się pyta, czy jest pilotem. Odpowiada *„Cóż, jestem. Latam na C-150"*. Kobieta nie wiedząc prawie nic o samolotach pyta się, co to za typ ten C-150. Pilot spogląda przez okno i zauważa C-130 Hercules (dla niekumatych: ogrooomny transportowiec) kołujący na start. Wskazuje go i mówi do kobiety: *„Widzisz ten samolot? To jest C-130, a ja latam na C-150"*.

W bazie lotniczej marynarki młody członek obsługi naziemnej był szkolony, jak prowadzić F-14 do stacji paliw dla jego szybkiego uzupełniania. Instruktor zezwolił na ruszenie, a następnie po kilku szalonych machnięciach ręką F-14 zaparkował. Kiedy sprawdzono położenie samolotu, okazało się, że przejechał za daleko i nie można wlewu dosięgnąć wężem paliwowym.
„Cóż, będziesz musiał zrobić dodatkową rundkę naokoło" – powiedział instruktor. *„Co?"* – rzucił zaskoczony młody człowiek. *„Wydają na te zabawki miliony dolarów i nawet nie można wrzucić biegu wstecznego!?"*.

Chiny, lata osiemdziesiąte. DC-3 (lub podobny) wyładowany turystami uruchamia silniki i szykuje się do kołowania. Wtedy to silniki zostają wyłączone. Kapitan wychodzi z kokpitu i mówi do pasażerów: *„Samolot chory. My brać inny samolot!"*. Wszyscy idą do DC-3 stojącego po drugiej stronie rampy. Silniki startują, po czym ponownie są wyłączone. Kapitan mówi do pasażerów: *„Ten samolot bardziej chory. Wracać do pierwszy samolot"*.

Dawno temu na lotnisku Rhein-Main C-124 (frachtowiec) oraz F-4 (mniejszy myśliwiec) znalazły się na przecinających się drogach kołowania. Kołujący F-4 zapytał kontrolę naziemną o zamierzenia C-124. Na to pilot C-124 otworzył rampę frachtową na dziobie i oświadczył: *„Zjem cię!"*.

Arline123: Arline123, proszę o pozwolenie na wykonanie obrotu o 360 stopni na parking.
Kontrola naziemna: Obrót o 360 dozwolony, obrót o 180 zalecany.
(pauza)
Arline123: Cholerny mądrala...

„Moje" lotnisko aeroklub dzieli z wojskiem. Codziennie rano wojsko robi oblot – wypuszcza śmigłowiec, który „sprawdza powietrze". W tym czasie nad lotniskiem nie może latać NIC. Wszyscy – szybowce, samoloty, motolotnie, muszą wylądować i czekać na ziemi na koniec oblotu. Kontrolę lotu aeroklubowych latadeł stanowi kierownik lotu w tzw. kwadracie. Kontaktuje się z latadłami przez radio. Generalnie wszystkie samoloty i szybowce mają radio – natomiast nie mają go motolotnie. Przed godziną oblotu samoloty i szybowce usiadły i czekają, ale latają motolotnie. Rozmowa przebiegała tak: kontrola wojskowa, o sygnale wywoławczym, dajmy na to, X:
– Kwadrat, tu X. Zaraz mamy oblot, czy możecie przekazać motolotniom, żeby wylądowały?
Kierownik lotów z kwadratu: Brak kontaktu, możemy je co najwyżej zestrzelić.
Wojsko: Bardzo dobrze – zestrzelcie, tylko szybko, bo wylatujemy.
Na to włącza się nowy głos w radio i mówi bardzo szybko: Kwadrat, motolotnia. Słyszeliśmy korespondencję, lądujemy!
Kier. lotów: To nie będziemy musieli do was strzelać.
Motolotnia (z przekąsem): Dziękujemy wam bardzo.

Ostatnio, lecąc nad środkowym Missouri, usłyszałem kontrolera rozmawiającego z pilotem.
Kontroler: Twój typ samolotu?
Pilot: Samolot Beech Duchtess, dolnopłat, dwusilnikowy, biało-niebieski.
Kontroler: ...A dla mnie masz centymetr długości i jesteś cały zielony.

Internet wam mózgi wyprał?
<191XXX> Ty jesteś jakiś poj#%^
<Ja> Kończę tę rozmowę, bo czuję, że mi się udziela...
<191XXX> je#$% cię h#$^%

<marcuso75> Burza idzie.
<Mortevor> Wyjdź na dach i pomachaj jej czymś metalowym na powitanie.

<napalona_kasia> Ej, muszę ci coś powiedzieć, tylko nie mów nikomu.
<goraca_asia> Śmiało.
<napalona_kasia> Tak naprawdę nazywam się Marcin.
<goraca_asia> No hej, Jakub jestem.

<Antur> Też dostałeś 2 z kartkówki?
<Bart> Nie, 3. A Ty?
<Antur> 1.

<459xxx> Ej, jesteś może przypadkiem?
<ja> Nie, jestem z planowanej ciąży.

<ja> Siedzę z tatą w kuchni, tata myje naczynia (rzadko się zdarza, ale się zdarza), dochodzi do patelni, a że się mu coś przypaliło, zaczyna skrobać nożem, nie zdążyłam nic powiedzieć, a mama wbiega do kuchni i mówi: *„czemu skrobiesz nożem po teflonie?"*. A tata na to: *„sama jesteś poteflon!"*.

<birdy> Jadę ostatnio autobusem. Miejsca zajęte, jakaś starsza kobitka stoi, jakiś dwumetrowy paker się poczuł, podszedł do niej i ją pod boczek prowadzi do siedzenia i mówi: *„babcia se pier****e"*.

<RzepaQ> Jutro wyniki testu. :/
<Mikuś> Przewidujesz swoje losy po powrocie do domu??
<RzepaQ> Nie przewiduję powrotu do domu...

<creM> Miałem sen.... po hatricku Rasiaka Polska wygrała z Niemcami 4:0.
<namffoh> Ja miałem lepszy sen. Po hat-tricku Smolarka Polska wygrywała 3:0 i w drugiej połowie jeszcze Rasiak dołożył hat-tricka. I było 3:3.

<Adam> Co robisz?
<Ja> Kanapka mi spadła i tuńczyk rozsypał się na klawę. ;/
<Adam> ???
<Ja> Matka wchodzi do pokoju – a ja liżę klawiaturę...

<x> Przychodzi do mnie siostra i mówi: *„zrób mi dziecko!"*. Po chwili załapałem, że gra w simsy i chodziło jej o dodanie do nowej rodziny dziecka...

<1a1r> Moja mama zmiażdżyła system, otóż padła jej komórka, więc ją naładowała i włączyła, ale zapomniała pinu. Wpisała dwa razy i się nie udało, wtedy ujrzała taki napis na wyświetlaczu: SOS, więc raźno wcisnęła przycisk. Odbiera koleś i mówi „halo". A moja mama, że chciałaby pin zmienić. _Cisza_. A potem: *„No dobrze, ale czy pani musi z tym aż na policję?"*.

<Leo> Mam pytanie, czy zna ktoś jakiś dobry servis crackerski albo chociaż lamerski?

Ci szaleni maszyniści...

– Tak kończy się brawura! Mieszkam niedaleko stacji i wiem, co po zmroku wyprawiają ci maszyniści! Wyścigi, palenie gum, ruszanie i hamowanie z piskami, zawracanie w niedozwolonym miejscu to tylko niektóre z ich niecnych występków! Najprawdopodobniej przyczyną tragedii było wyprzedzanie na trzeciego! Powiedzmy „stop" piractwu na torach!

– Nie mówiąc już o parkowaniu w niedozwolonych miejscach, a te szyby tak wysoko, że i mandatów nie ma jak za wycieraczkę wsadzić.
– Ale pasażerowie też nie bez grzechu jechali – bez zapiętych pasów i zasłaniali lusterko.
– Zimą to nawet łańcuchów na gumy nie zakładają! I jak tu ma być bezpiecznie?!
– Na jaką gumę?! Kolej jest biedna i na samych felgach jeździ!
– I to po samym zbrojeniu, nie mają na wylanie asfaltu!
– Wystają takie krzywe druty z ziemi, a potem kolej się dziwi, że chłopaki na złom wynieśli. Przecież w oko można sobie wsadzić!
– I jeszcze gdzieś, nie napiszę, wstydzę się.
– Debil to pisał czy kto? A jakby twoja matka była w tym pociągu? Śmiałbyś się, co? Pomyśl trochę.
– Niemożliwe, matka siedzi z tyłu.
– Głupota nie zna granic. Jak można coś tak głupiego dopuszczać na forum. Przecież to całe powinno zostać skasowane. To jest coś takiego jak głupkowata kpina z nieszczęścia.
– Ciebie trzeba sformatować i zainstalować luźniejszego windowsa.

Nie rób tego w domu!

...ani nigdzie indziej!

W przedszkolu, było to na etapie „starszaków", robiliśmy wyklejanki z ziaren zbóż. Wyklejaliśmy serduszka, gwiazdki i co tylko dusza zapragnie. Ale jak się może skończyć taka zabawa? Oczywiście wyłącznie wpadnięciem na pomysł, że ziarenka pasują do dziurek w nosie i uszach! Ja nie rozumiem do dziś, że przedszkolanki o tym nie wiedziały, bo zakończyło się to wizytą na pogotowiu 8 dzieci. W tym i moją.

***

Podstawówka, 7 klasa, zima, więc oddajemy kurtki do szatni. Droga do szatni przechodziła przez hol gimnastyczny, idę sobie i widzę odskocznie i materace. Przyszła mi genialna myśl, że sobie skoczę i zrobię salto, jak „pomyślałem" – tak zrobiłem. Wystarczyło, że przez przypadek wziąłem większy rozbieg niż był potrzebny. W powietrzu zorientowałem się, że powinienem już lądować, ale niestety rozpoczynałem już drugą śrubę salta, którą powstrzymał koziołek gimnastyczny – od którego się odbiłem twarzą – wprost na ścianę. Na ścianie zatrzymałem się także twarzą...

Ale co to nie ja, wstałem, poszedłem jeszcze do nauczycielki powiedzieć jej, że nie jestem przygotowany na lekcje. Nauczycielka blada powiedziała, żebym poszedł do pielęgniarki. Nie wiedząc, o co biega, choć troszkę obolały, polazłem do niej, a ona każe mi leżeć i się nie ruszać. Pielęgniarka wezwała koleżankę z klasy, żeby poszła po moją mamę, bo miałem wypadek. Koleżanka zrobiła, jak jej kazano – poszła i powiedziała mojej mamie, że sobie skręciłem kark. Podczas jej podróży do szkoły przejeżdżała właśnie erka na sygnale do mnie, więc mamie się po drodze zemdlało. Miałem połamany nos, wstrząśnienie mózgu, złamane 3 żebra i leżałem 3 tygodnie w łóżku...

***

Kiedy miałem około 10 lat, mama postanowiła odwiedzić koleżankę. Tak więc ja i mój zapakowany w wózeczku braciszek czekaliśmy wytrwale na klatce przed blokiem, aż mama skończy się dopieszczać w łazience. No i nuda zrobiła swoje, chwyciłem za wózek i zacząłem pędzić z nim po chodniku, wchodząc ostro w zakręty i wyobrażając sobie przy tym, że biorę udział w wyścigu. Zabawa się skończyła, jak wykonałem „dęba" unosząc przednie koła wózka do góry i dając megaprzyspieszenie. Mój mały braciszek bezwładnie oddał się pod działanie grawitacji i wylądował na betonowych płytkach. Mama była wściekła, nici z wycieczki, no i do dzisiaj nie wiem, czy brat jest taki głupi sam przez siebie, czy też jednak wtedy mu trochę w tym pomogłem.

***

Kiedy miałem jakieś 8-9 lat, mieszkałem koło budowy, na którą to przywieźli górę piachu. Poszliśmy na ten „plac zabaw", ktoś wpadł na pomysł, by poskakać w ten piach. Oczywiście apetyt rośnie w miarę jedzenia, więc skakaliśmy z coraz to większej wysokości. O dziwo, nic nikomu się nie stało. W nocy lało okropnie, ale już rano w niedzielę było słonecznie – nie czekając polecieliśmy na „plac zabaw". Jeden z kolegów pognał na III piętro budynku, zobaczyliśmy go na niewykończonym balkonie, pomachał nam i skoczył. Piach po ulewnym deszczu nie był już taki sypki, a skoki dzień wcześniej też swoje zrobiły. Skok skończył się otwartymi złamaniami obu kończyn dolnych, dwuletnią rehabilitacją i straszną awanturą w domu.

Jeśli potrzebujesz pomocy wezwij rzeźnika

Netowe porady

– A mi komputer buczy! Wydaje takie okropne dźwięki, jakby ktoś malucha odpalał. Wiecie, jak temu zaradzić?

– Załóż sobie dodatkowy tłumik, najlepiej od malucha. Dolej też boryga do chłodnicy. Buczenie to efekt związany ze zbyt niskimi temperaturami panującymi aktualnie w naszym kraju.
– Zmień też procesor na wersję 386 bez wentylatora.
– Spróbuj zdjąć nogę z gazu i włącz ssanie, mnie pomogło.
– Może ktoś uwięził w twoim komputerze Crazy Froga???

Różne teksty dzieciaków

Czekam sobie dzisiaj na rynku na ławce przed fontanną i dobiega mnie dialog babuszki z wnusiem lat ok. 5.
– Michałku, zobacz, jak gołąbki lecą, widzisz? Tak dużo ich! O, popatrz tam! Widzisz? Widzisz? Podejdź, to babcia pokaże...
– Weź, babcia, nie przeżywaj...

* * *

Przed nami lot samolotem. Wszyscy namiętnie pytają Młodego, czy się nie boi. Przy dwudziestym pytaniu babci o strach przed lotem Młody mówi: „A czego tu się bać? Sama przyjemność. Stewardessy rozdają cukierki i każdy ma własny woreczek na wyrzyganie".

* * *

Dagmarka (4 lata) została siostrą bliźniaków. Witając mamę wracającą ze szpitala, dziewczynka ze zdziwieniem przygląda się rodzeństwu i nagle pyta mamę:
– Jednego ci gratis dorzucili?

* * *

Mój synek Filip (3 lata) jakiś czas temu zachorował. Poszliśmy we trójkę (Filip, ja i żona) do lekarza. Siedzimy w przychodni i czekamy na swoją kolej, a Filipek naprzeciwko nas siedzi na krześle, macha nogami i nagle: prrrrt!
– Mamo! Puściłem bąka!!! – oznajmia Filip.

Patrzę na żonę: czerwona jak burak, mi się śmiać chce. Pani z recepcji pyta z okienka:
– Filipku, a gdzie ten bąk poleciał?
– Z dupy!!! – odpowiada Filip.

***

Mała dziewczynka rozmawiała z nauczycielem o wielorybach. Nauczyciel twierdził, że jest fizyczną niemożliwością, by wieloryb mógł połknąć człowieka. Pomimo że jest taki wielki, jego gardło jest zbyt wąskie. Dziewczynka upierała się, że przecież Jonasz został połknięty przez wieloryba. Zirytowany nauczyciel powtórzył, że to fizycznie niemożliwe. Dziewczynka powiedziała:
– Gdy będę w niebie, zapytam o to Jonasza.
Nauczyciel spytał:
– A jeśli Jonasz poszedł do piekła?
Odpowiedziała:
– Wtedy pan go zapyta.

***

Przedszkolanka przechadzała się po sali, obserwując rysujące dzieci. Od czasu do czasu zaglądała, jak idzie praca. Podeszła do dziewczynki, która w skupieniu coś rysowała. Przedszkolanka spytała ją, co rysuje. Dziecko odpowiedziało:
– Rysuję Boga.
Zaskoczona nauczycielka po chwili odpowiedziała:
– Ale przecież nikt nie wie, jak Bóg wygląda.
Nie przerywając rysowania dziewczynka odpowiedziała:
– Za chwilę będą wiedzieli.

***

Na lekcji religii nauczyciel omawia z pięcio- i sześciolatkami 10 przykazań. Właśnie omówili przykazanie o szanowaniu rodziców i nauczyciel spytał:
– A czy jest jakieś przykazanie, które mówi o tym, jak traktować braci i siostry?
Mały chłopiec (najstarszy z rodzeństwa) odpowiedział bez namysłu:
– Nie zabijaj!

***

Siedmiolatka powiedziała rodzicom, że chłopak z jej klasy pocałował ją dziś.
– Jak to się mogło stać? – zdziwiła się matka.
– To nie było proste – przyznała młoda dama – ale trzy koleżanki pomogły mi go złapać i przytrzymać.

***

Aby lepiej objaśnić problem klasie, nauczyciel posłużył się przykładem:
– Gdybym stanął na głowie, krew, jak wiecie, spłynęłaby do niej i zrobiłbym się czerwony na twarzy.
– Tak – odpowiada klasa.
– Więc dlaczego, gdy stoję w pozycji normalnej, krew nie spływa z głowy do stóp?
Jeden z uczniów odpowiedział:
– Ponieważ pana stopy nie są puste.

***

Pewnego dnia mała dziewczynka przyglądała się, jak jej matka zmywa naczynia. Nagle zauważyła kontrastujące z brązowymi włosami matki siwe pasma. Spytała zatem:
– Mamo, dlaczego niektóre twoje włosy są siwe?
Matka odpowiedziała:
– Za każdym razem, gdy mnie zdenerwujesz lub doprowadzisz do płaczu, kilka moich włosów staje się siwych.
Dziewczynka przemyślała chwilę tę rewelację i odrzekła:
– Musiałaś nieźle wkurzyć babcię.

***

I coś ku przestrodze dla niedorobionych rodziców:

Pewna pani postawiła sobie za cel, że odpowie na wszystkie pytania swojego małego dzieciaka (jest taki wiek, że zadają ich dużo), nie dała jednak rady, chociaż się bardzo starała i przylała dzieciakowi. Jak brzmiało bodaj osiemdziesiąte piąte z kolei pytanie, po którym malec dostał w końcu klapsa? „Mamusiu, a dlaczego mamusia gryzie poręcz fotela?"

Autentyk

Mam psa labradora i właśnie – stojąc w kolejce do kasy – włożyłem do koszyka worek Puriny (dla niekumatych: psia karma). Kobieta za mną zapytała, czy mam psa... Bez zastanowienia odpowiedziałem, że nie – tylko ponownie rozpoczynam dietę Puriny. Chociaż nie powinienem, bo ostatnio po niej wyładowałem w szpitalu, choć wcześniej straciłem 20 kg. Powiedziałem jej, że należy mieć zawsze wyładowane kieszenie bryłkami Puriny i zjadać jedną lub dwie, gdy poczujesz głód. Nieco zszokowana kobieta zapytała, czy dlatego wylądowałem w szpitalu, bo zatrułem się pożywieniem dla psów. Odpowiedziałem, że nie – po prostu usiadłem na ulicy, by wylizać sobie jajka – i samochód mnie uderzył. Myślałem, że trzeba będzie pomóc facetowi za nią wyjść ze sklepu, bo aż zataczał się ze śmiechu...

www.papla.pl wap.papla.pl

TYLKO U NAS! PRAWDZIWE BRZMIENIE w najlepszej cenie

Wszystkie nasze Real Music to piosenki w oryginalnym wykonaniu.

nr 73555 3,66 zł z VAT | nr 72555 2,44 zł z VAT

HITY		REAL	POLI	MONO
Visez	Active	ZJJU1215	ZJJP3215	ZJJZN3215
Kylie	Akcent	ZJJU1192	ZJJP3192	ZJJZN3192
Smile	Ann Winsbom	ZJJU1308	ZJJP3308	ZJJZN3308
Ass Up	Baracuda	ZJJU1017	ZJJP3017	ZJJZN3017
Somebody Watching Me	Beatfreakz	ZJJU1275	ZJJP3275	ZJJZN3275
Everything Is Everything	Beats And Styles	ZJJU1204	ZJJP3204	ZJJZN3204
Every Single Day	Benassi Bros.	ZJJU1025	ZJJP3025	ZJJZN3025
I Still Dont Know Ya	Blog 27	ZJJU1294	ZJJP3294	ZJJZN3294
Rock This Party	Bob Sinclair & Cutee B	ZJJU1298	ZJJP3298	ZJJZN3298
Wild, Hold On - Children Of Sky	Bob Sinclair	ZJJU1227	ZJJP3227	ZJJZN3227
Isle Of Paradise	Blue Lagoon	ZJJU1295	ZJJP3295	ZJJZN3295
My Arms Keep Missing You	Donzel	ZJJU1263	ZJJP3263	ZJJZN3263
Sandstorm	Darude	ZJJU1171	ZJJP3171	ZJJZN3171
Teenage Life	Daz Sampson	ZJJU1242	ZJJP3242	ZJJZN3242
Dreams	Deep Dish	ZJJU1310	ZJJP3310	ZJJZN3310
Into Your System	Elize	ZJJU1306	ZJJP3306	ZJJZN3306
21st Century Digital Girl	Groove Coverage	ZJJU1291	ZJJP3291	ZJJZN3291
Say Say Say	Hi Tack	ZJJU1210	ZJJP3210	ZJJZN3210
Just Be Good To Me	Karmah	ZJJU1267	ZJJP3267	ZJJZN3267
Je Tadore	Kate Ryan	ZJJU1226	ZJJP3226	ZJJZN3226
Love Sensation 06	Laleatto Holloway	ZJJU1314	ZJJP3314	ZJJZN3314
Samba de Janeiro	Los Brasilieros	ZJJU1268	ZJJP3268	ZJJZN3268
Checkeando	Los Sicarios	ZJJU0414	ZJJP1226	ZJJZN1492
Crazy Jodeling	Mad Frog	ZJJU1303	ZJJP3303	ZJJZN3303
The Final Countdown	Mad Frog	ZJJU1305	ZJJP3305	ZJJZN3305
The Message	Nate James	ZJJU1296	ZJJP3296	ZJJZN3296
Singing In My Mind	Paris Avenue	ZJJU1269	ZJJP3269	ZJJZN3269
Keep On Moving	Starstylers	ZJJU1212	ZJJP3212	ZJJZN3212
Tell Me Why	Supermode	ZJJU1270	ZJJP3270	ZJJZN3270
Lay All Your Love On Me	Sylver	ZJJU1250	ZJJP3250	ZJJZN3250
Blask	Tede	ZJJU0405	ZJJP1205	ZJJZN1479
How Many People	The Jet Set	ZJJU1225	ZJJP3225	ZJJZN3225
The Drill	The Drill	ZJJU1299	ZJJP3299	ZJJZN3299
Never Stop 2006	East-West Rockerz	ZJJU1312	ZJJP3312	ZJJZN3312

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów:Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: ZJJU0192

Odsłuchaj dzwonek. Zadzwoń pod numer *7155

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT

Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania ODGŁOSÓW. (obsługujących formaty mp3 lub amr)

BUDZIKI

Pobudka, wstać! D... do góry, nogi w dół i złaź z wyra!	ZJJU0433
Pobudka! Słoneczko świeci, a Ty jeszcze śpisz?!	ZJJU0434
Pobudka, otwórz oczka. No ruszaj się! Ile będziesz w wyrku gnić!!!	ZJJU0435
Obudź się i wstań! To będzie najlepszy dzień w Twoim życiu!	ZJJU0436
Pobudka! Ruszaj się! Zbieraj zwłoki z wyra i wstawaj! Do roboty!	ZJJU0437
Obudź się Kateczku i nie leż już w łóżeczku!	ZJJU0438
O, rany, ale okropny dzień dziś... No a Ty musisz wstawać	ZJJU0439
Ochi Tak! Bierz mnie! Pragnę kogo! Dotknij mnie!	ZJJU0431
Cześć Tygrysie. Twoja samiczka chce zamienić z Tobą słówko	ZJJU0432
Odbierz! Odbierz albo w ryj! He he, żartowałem	ZJJU0413
To ja, no... wiesz kto. Powinieneś mnie teraz wziąć.	ZJJU0385
Tu system wczesnego ostrzegania, za chwilę nastąpi połączenie z żoną	ZJJU0428
No weź odbierz, wiem, że tam jesteś! piiiii (hard)	ZJJU0409
No glebe, psie! Ręce na głowę, nogi szeroko i ani drgnij!	ZJJU0377
No rusz d... i odbierz, jak ktoś do Ciebie mówi	ZJJU0412
Hej, jesteś tam?! No jesteś?! Czemu nie odbierasz??	ZJJU0372

Odjechane Gadki

ODGŁOSY są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: ZJJU0145

DZWONKI NR 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	POLI	MONO	DISCO POLO	POLI	MONO
2 bajki	ZJJP0997	ZJJZN1340	Bara Bara	ZJJP1184	ZJJZN1470
Amish	ZJJP1086	ZJJZN1421	Ciało do ciała	ZJJP1167	ZJJZN1463
Buttons	ZJJP1202	ZJJZN1486	Jesteś szalona	ZJJP1168	ZJJZN1457
Deja Vu	ZJJP1213	ZJJZN1489	Straciłaś cnotę	ZJJP1156	ZJJZN1461
Hips Dont Lie	ZJJP1132	ZJJZN1434	W dyskotece	ZJJP1165	ZJJZN1462
Kaczuchy	ZJJP1115	ZJJZN1424	**FILM**	**POLI**	**MONO**
Living On Video	ZJJP1210	ZJJZN1482	Desperado	ZJJP0311	ZJJZN1468
Mambo	ZJJP1221	ZJJZN1491	Happy Tree Friends	ZJJP1183	ZJJZN1469
Maria Bonita	ZJJP1216	ZJJZN1490	Koziołek Matołek	ZJJP1195	ZJJZN1484
Niech mówią, że to...	ZJJP0912	ZJJZN1287	Kryminalni	ZJJP1047	ZJJZN1375
Pokemon	ZJJP1134	ZJJZN1436	Miłość miłość	ZJJP0762	ZJJZN1430
Stars Are Blind	ZJJP1198	ZJJZN1483	Magda M.	ZJJP1215	ZJJZN1488
Szansa	ZJJP1177	ZJJZN1460	Mission Impossible	ZJJP0014	ZJJZN0224
Unfaithful	ZJJP1200	ZJJZN1476	Wilk i zając	ZJJP0728	ZJJZN1150
Za Jeden Uśmiech Twój	ZJJP1201	ZJJZN1478			

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. ZJJP0927 DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555: • Nokia – poZJJ kod z tabeli, np. ZJJZN1270 • (Sony) Ericsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. ZJJZE1270 • Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. ZJJZS1270 • Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. ZJJZM1270

Leadlne MP3 w Internecie. Wejdź na www.radioemisja.pl Nowe płyty PONO, ELDO, TEDE

mobista.pl BOOOMBA KOMÓRKOWA

www.mobista.pl wap.mobista.pl

FILMY nr 73555 3,66 zł z VAT

Girl Game 2 – ZJJX0086
Girl Game 1 – ZJJX0085
Laptop Babe – ZJJX0089
Jocelyn and Olivia – ZJJX0126
Brigett Bombastic – ZJJX0047
Gail Cherry – ZJJX0087
Jocelyn & Olivia – ZJJX0044
Blonde – ZJJX0046
Masuimi Max – ZJJX0090
Mezo & Tabb – ZJJX0026
PONO – ZJJX0030
Happy Tree Friends – ZJJX0065
Popcorn – ZJJX0052
Zając – ZJJX0004

Wszystkie filmy dostępne dla: Nokia: 3650,6021,6230,6230i,6600,7600,N70,N90; Motorola:V3,V535,V545,V547,V550,V600,V980; Lg: S5100,S5200,U8210; Samsung: D600,D720,E350,X700,Z300,Z500; Siemens: CX75, M65,S65,SK65,SL65; SonyEricsson: D750i,J300i,K500i,K600i,K700i,K750i,P900,W800i

TAPETY nr 72555 2,44 zł z VAT

Tapety dostępne na wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem i obsługujące WAP

ZJJT10471 | ZJJT10466 | ZJJT10456 (F**K OFF) | ZJJT10443 | ZJJT7796 (18)
ZJJT7774 | ZJJT7756 | ZJJT7707
ZJJT7769 | ZJJT7791 | ZJJT3588 | ZJJT3594 | ZJJT5092 (Czas na relaks) | ZJJT5180 | ZJJT7708
ZJJT7798 | ZJJT7812 | ZJJT10006 | ZJJT10023
ZJJT10021 | ZJJT10030 (coś tym... wyznać) | ZJJT10049 | ZJJT10422
ZJJT10424 | ZJJT10437 (POCAŁUJ MISIA) | ZJJT8861 | ZJJT10468
ZJJT10464 | ZJJT10028 (Pirates) | ZJJT5087 (ja po chomika) | ZJJT8859 | ZJJT10441

PĘKNIESZ ZE ŚMIECHU

WYPAS I WYCZES

ODGŁOSY nr 73555 3,66 zł z VAT

Wyjmij go, wyjmij go proszę... bo dzwoni!	ZJJU0337
Do mnie dzwonisz?! Do mnie dzwonisz?!	ZJJU0340
Ktoś do Ciebie, odbierzesz czy mu przydzwonić?	ZJJU0341
Kręci Cię to wibrowanie czy odbierzesz wreszcie?	ZJJU0335
Orgazm Wyczesa	ZJJU0338
Orgazm Wypasa	ZJJU0344
PIOSENKI nr 73555 3,66 zł z VAT	
Jesteś szalona	ZJJU0402
Pszczółka Maja	ZJJU0403
Straciłaś cnotę	ZJJU0349
Dziub Dziub	ZJJU0396
Titanic	ZJJU0394
Daj mi tę noc	ZJJU0395

Super SMS-y 2,44 zł z VAT

Idealne do wysłania bliskiej osobie. Zamów, a otrzymasz 2 SMS-y z niepowtarzalnymi tekstami oraz tapetę gratis. Wyślij SMS o treści ZJJT4744 pod numer 72555

tapeta gratis

ABY POBRAĆ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ WYŚLIJ SMS NA NUMER PODANY OBOK KATEGORII A W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/GRY WIDOCZNY OBOK JEGO NAZWY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/GRY POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZJJT5015 50X500500). PO WYSŁANIU SMSA OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP. DZIĘKI KTÓREJ POBIERZRZ DZWONEK POLI/TAPETĘ/GRĘ.UWAGA!MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON. ABY POBRAĆ GRAFIKE/DZWONEK MONO – PATRZ INSTRUKCJA PRZY DZWONKACH. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ DZWONEK MONO INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA MONO POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZJJZN3134 50X500500). Koszt SMSa na numer 7155 to 1zł netto (1,22 z VAT) na 72555 to 2zł netto (2,44 z VAT) na 73555 to 3zł (3,66 z VAT). Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min netto (1,22 zł/min z VAT). Usługa dostępna w sieciach: ORANGE, ERA, PLUS GSM, NEYAH, SAMI SWOI. W RAZIE PROBLEMÓW WEJDŹ NA WWW.POMOC.MOBISTA.PL UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON.

flirt na żywo!

Robimy to najtaniej! sms tylko za 1 zł! (1,22 z VAT)

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

KASIA.ZJJ

Nie jestem księżniczką z bajki, ale marzę o gorącym księciu, którego ranek zawiezie mnie w niezapomnianą podróż. Jestem ciekawa czy mnie zaskoczysz? Mam 19 lat, 175 cm, 50 kg.

SMS KASIA.ZJJ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

AGATA.ZJJ

Jestem trochę nieśmiała. Pochodzę z Warszawy. Mam 19 lat i mam duży apetyt... na gorącego mężczyznę.

SMS AGATA.ZJJ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

BARBARA.ZJJ

Basia. Lat 19. Troszkę samotna. Chcę poznać wesołego chłopaka.

SMS BARBARA.ZJJ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

NINA.ZJJ

Lubię prowokować i być uwodzona. Od chłopców oczekuję ciepła i nutki szaleństwa. Lubię 91/61/90.

SMS NINA.ZJJ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

www.papla.pl
wap.papla.pl
papla.pl

BXYA4002 | BXYA0106 | BXYA3817 | BXYA0129 | BXYA3950 | BXYA0152 | BXYA9000

BXYA4008 | BXYA4006 | BXYA3954 | BXYA3884 | BXYA4010 | BXYA3615 | BXYA0154

Wyczesana zabawa Wypasione gadżety

zabawy z bronią

2,44 zł

Governator
Kod: BXYJ0913
pod nr 72555 (2,44zł)
N1, N3, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, S9, M2, M3, M5, E3, E5, E6, E7, E8, G2, G3, A2, A4, A7, A8, H1, H2

XXL
Kod: BXYJ1168
pod nr 72555 (2,44zł)
N2, N4, N5, N6, S3, S8, M3, E3, E5, E7, G1, G2, H1, H2

Topguy
Kod: BXYJ0921
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, S9, M2, M3, M5, E3, E5, E6, E7, E8, G2, G3, A2, A4, A7, A8, H1, H2

Black Shark
Kod: BXYJ0908
pod nr 72555 (2,44zł)
N1, N4, N5, N6, S3, S7, S8, S9, M2, M3, M5, E3, E5, E6, E7, E8, G2, G3, A2, A4, A7, A8, H1, H2

Virus Horror
Kod: BXYJ1042
pod nr 72555 (2,44zł)
N4, N8, M2, M3, M4, M5, E3, E5, E7

Pacific Strike
Kod: BXYJ0929
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N6, S4, M7

Delta Corps
Kod: BXYJ0763
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S7, S8, S9, M2, M3, H1

Black Metal
Kod: BXYJ1156
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N5, N6, M3, M5, E3, E5, E7, H1, H2

Kobo Wars
Kod: BXYJ1055
pod nr 72555 (2,44zł)
N2, N4, N5, N6, S3, S8, S9, M2, M3, M4, E6, E7, A7

Marlions
Kod: BXYJ1045
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, M2, M3, M4, M5, E6, E7, G2, A7, H1, H2

sprawność i zręczność

2,44 zł

Euro Man
Kod: BXYJ0236
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N6, E6, M55, MC60, C60, S55

Miguel Indurein
Kod: BXYJ10002
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E5, E6, G1, G2, A7, A8, H1, H2

Smash Dizzy
Kod: BXYJ1165
pod nr 72555 (2,44zł)
N5, N6, M3, M5, E5, E7

Raul Lopez Basket
Kod: BXYJ10003
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E5, E6, G1, G2, A3, A4, A5, A7, A8, H1, H2

Mort and Phil
Kod: BXYJ10005
pod nr 72555 (2,44zł)
N2, N5, S3, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E3, E5, G1, G2

Draculas Castle
Kod: BXYJ0668
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N6, M3

Aquiles versus Troy
Kod: BXYJ10007
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N5, N6, S3, S5, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E5, E6, G1, G2, A2, A3, A4, A5, A7, A8, H1, H2

Hells Gate
Kod: BXYJ1173
pod nr 72555 (2,44zł)
N2, N4, N5, N6, S3, S7, S8, M6, E3, E5, E6, E7

Dynamo Kid
Kod: BXYJ1159
pod nr 72555 (2,44zł)
N4, N5, N6, S3, S8, M3, M5, E3, E5, E7, G1, G2, H1, H2

Dragon 3D
Kod: BXYJ0910
pod nr 72555 (2,44zł)
N5, E3, E6, E7

małe co nieco

2,44 zł

Cartoon Kamasutra
Kod: BXYJ0982
pod nr 72555 (2,44zł)
N1, N3, N4, N5, S3, S5, S7, S8, M2, M3, M4, M5, E3, E5, E6, E7, G1, G2

Darts And Dolls
Kod: BXYJ1133
pod nr 72555 (2,44zł)
N4, M3, E6, E7

Beachvoyeur
Kod: BXYJ1065
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S8, S9, M2, M4, E7, A7, A8

Babe Watch
Kod: BXYJ1063
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S8, S9, M2, M4, E7, A7, A8

Babe Blox Saskia
Kod: BXYJ1061
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N6, S3, S8, S9, E6, E7, A7

Gorące Plażowiczki
Kod: BXYJ0930
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S4, S7, S8, M2, M4, E3, E5, E6, E7, A2, A7

Amore 3D
Kod: BXYJ0995
pod nr 72555 (2,44zł)
N1, N4, N6, S3, S7, S8, M2, M3, M4, M5, E5, E7

Extreme Kamasutra
Kod: BXYJ0936
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N6, S3, S5, S7, S9, M2, M7, E6, A2, A7

Sex Gra w Butelkę
Kod: BXYJ0933
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N6, S3, S5, S7, S8, S9, M2, E5, E6, E7

Sex Blaster
Kod: BXYJ0932
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S7, S8, M2, M4, M7, E5, E5, E7, A2, A7

zapach palonej gumy!

2,44 zł

Speed Mania
Kod: BXYJ0874
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, E6, A2, A7, M3

Blind Fury
Kod: BXYJ1016
pod nr 72555 (2,44zł)
N1, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, S9, M2, M3, M4, M5, E3, E5, E6, E7, G1, G2, G3, A2, A4, A7, A8, H1, H2

2 Race 4 Glory
Kod: BXYJ1129
pod nr 72555 (2,44zł)
N4, N6, M2, M3, M4, E5, E6, E7, A7

World's Stunts 2
Kod: BXYJ1092
pod nr 72555 (2,44zł)
N4, N5, N6, M3, M5, E5, E6, E7, E8, A2, A7

Dscent Gt
Kod: BXYJ10010
pod nr 72555 (2,44zł)
N2, N5, G1, G2, S3, S7, S8, E3, E5, E7

Absolute Rally Challenge
Kod: BXYJ0595
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6

Dangerous Speed
Kod: BXYJ0667
pod nr 72555 (2,44zł)
N4, N6, S8, S9, E5, E6, E7, E8, A2, A7

Desert Rally
Kod: BXYJ0327
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, P800

Crazy 18 Wheels
Kod: BXYJ1040
pod nr 72555 (2,44zł)
N4, N5, N6, M2, M3, M4, M5, E5, E5, E7

Rallye Deluxe
Kod: BXYJ1145
pod nr 72555 (2,44zł)
N3, N4, N6, E6, H1, H2

gameloft

Platinum Sudoku
Kod: BXYJ1093 pod nr 75555 (6,10zł)
Dla tel.: N1, N3, N4, N5, N6, S3, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E3, E5, E6, E7, G1, G2, A8, L1, H1, H2

Sexy Poker 2006
Kod: BXYJ10009 pod nr 79555 (10,98 zł VAT)
Dla tel.: N1, N2, N3, N4, N5, N8, S3, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E3, E5, E6, E7, G1, G2, A1, A7, A8, L1, H1, H2

Prince of Persia Warrior Within
Kod: BXYJ0653
pod nr 75555 (6,10zł)

Asphalt
Kod: BXYJ0651
pod nr 75555 (6,10zł)

SUPER GRY

Eronoid
Kod: BXYJ10029
pod nr 79555 (10,98zł)
Dla tel.: N2, N3, N4, N5, N6, S3, S5, S4, S7, S8, M3, M4, M5, M6, E3, E5, F6, G1, A2, A3, A4, A5, A7, A8

Lost Breaker
Kod: BXYJ10017 pod nr 75555 (6,10zł)

GRY Z GÓRNEJ PÓŁKI

6,10 zł

Flitzer
Kod: BXYJ1182
pod nr 75555 (6,10zł)
N1, N2, N3, N5, N6, S8, M2, M5, M6, E5, E6, E7, G1, A7, H1, H2

Shado Fighter
Kod: BXYJ1013
pod nr 75555 (6,10zł)
N3, N4, N5, N6, G1, H1, H2

Bubblecrash
Kod: BXYJ1100
pod nr 75555 (6,10zł)
N2, N4, N5, N6, S9, M2, M3, M4, M5, M6, E6, E7, A4, A7, A8

Find 5 Differences xxx
Kod: BXYJ1095
pod nr 75555 (6,10zł)
N1, N4, N6, S3, S7, S8, S9, M2, M3, M4, M5, E3, E5, E6, E7, G1, G2, A4, A7, A8, H1, H2

Arkanoid 3000
Kod: BXYJ1096
pod nr 75555 (6,10zł)
N2, N4, N5, N6, S7, S9, M2, M3, M4, M5, M6, E5, E6, E7, G1, G2, A4, A7, A8

Real Tournament
Kod: BXYJ0956
pod nr 75555 (6,10zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S4, S7, S9, M2, M3, M4, M5, M7, E5, E6, E7, A2, A7, H2

Night Club 69
Kod: BXYJ1110
pod nr 75555 (6,10zł)
N2, N4, N5, N6, S7, S9, M2, M3, M4, M5, M6, E5, E5, E6, E7, G1, G2, A4, A7, A8

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon **Nokia** - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; **Siemens** - S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; **Motorola** - M2: V220; M3: V300, V500, V525SM, V600; M4: C650; M5: V5; M6: E398; M7: T720, T722 **SonyEricsson** - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; **Sagem** - G1: MyX-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; **Samsung** - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; **Sharp** - H1: GX10; H2: GX20, GX30; **LG** - L1: C3310; L2: B2050;
Koszt wysłania SMS-a pod numer: 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 75555 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT; 79555 - 9 zł netto/10,98 zł z VAT. Pamiętaj: aby pobrać dowolny gadżet telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP i włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach.

SPIS RZECZY

Przetrwaj szkołę!
Czas wracać do „budy". By osłodzić wam ten wstrząs, zebraliśmy kilka sprzętów, które w bojowych warunkach szkolnych korytarzy mogą się przydać. Patrz: s. 132.

Newsy, ciekawostki, ploty
Czyli co słychać w świecie hardware'u. Szukaj tych informacji na s. 136.

Testy sprzętu
Kamerki, ładowarki, wentylatorki – dla każdego coś ciekawego! Torturowanie sprzętu zaczynamy na s. 138.

Pamięć w kieszeni
Czyli tekst o tym, jak zmieścić w spodniach gigabajty danych. Może dowiesz się czegoś nowego? Sprawdź na s. 144.

Jarmark moddingu
Relacja z V zjazdu fanów podkręcania i przerabiania komputerów. Jest na co popatrzeć – zapraszamy na s. 146.

25-lecie peceta
Blaszak świętuje jubileusz. Jak to bywało „drzewiej", przypominamy na s. 148.

Trendy: AMD kupuje ATI
Co wyniknie z największej fuzji w historii komputeryzacji, piszemy na s. 150.

A, migał
Niestety sama Amiga już raczej nie miga, pisane na nią gry można jednak odpalić niemal na kadym pececie. Jak? Patrz: s. 152.

Mądry On`ik po szkodzie
Skrzywdzili naszego człowieka – mogą skrzywdzić i ciebie. Co robić, gdy trafisz na Allegro na oszusta? Czytaj na s. 154.

Magazyn
Smuggler czyta o żołnierzach w Iraku, Ghost ogląda niegrzeczne kreskówki. Wrażeniami dzielą się na s. 156.

KONKURS

DO WYGRANIA
Zestaw opisywanych obok długopisów!
Jaki jest wzór na obwód koła?
A. 2πr
B. 2ab
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.SZD.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Przetrwaj szkołę!

Koniec wakacji zawsze jest bardzo bolesnym przeżyciem. Traumę powrotu do szkoły można sobie jednak złagodzić – ot, choćby odpowiednio wyposażając plecak.

Nie twierdzę, że którykolwiek z przedstawionych w tym tekście przedmiotów jest absolutnie niezbędny w szkolnych murach. Na pewno jednak może nieco pomóc – tak w nauce, jak i w miłym spędzaniu czasu. Niektóre gadżety zdobyłem na aukcjach internetowych, po inne zgłosiłem się do polskich dystrybutorów. Kierowałem się tylko dwoma wyznacznikami: **żeby kupić coś przydatnego lub bajeranckiego.** W tym drugim przypadku oczywiście nie bez znaczenia jest fakt, że w kosztach takich „naukowych" zakupów na pewno chętnie będą partycypować rodzice.

Długopisy

Zacznijmy od czegoś małego, taniego i prostego. Każdy uczeń musi mieć długopis – co do tego nie ma najmniejszej wątpliwości. Jednak wcale nie musi to być sprzęt podobny do tego, czym pisali nasi rodzice. Dziś można bez problemu kupić długopisy z radiem (na aukcjach już za kilka złotych!), a także inne dziwy – z których trzy postanowiłem przetestować osobiście.

Choć w żadnym razie nie popieramy ściągania, nie ma co kryć: niektórzy bez tego typu „zabezpieczenia" boją się iść na jakąkolwiek klasówkę. Dla nich też powstały **długopisy z ukrytym rulonem papieru**. Z pozoru wyglądają one normalnie – mają tylko z boku podłużną blaszkę. Jeśli za nią pociągniesz – rozwinie się kartka, na której możesz napisać, co tylko chcesz. Koszt takiego długopisu to zaledwie 2 złote. W dodatku nie tylko można w nim wymieniać wkłady, ale również karteczki – choć to ostatnie już wiąże się z większymi zabiegami. Polecałbym więc pisać po wysuwanym papierze tylko ołówkiem (który można łatwo zetrzeć) albo...

KOSZT: 2 ZŁ

>>> Karteczkę można wymienić na nową, ale lepiej używać ołówka.

...albo specjalnym **długopisem, który można ścierać zwykłą gumką**. Ten jest ciut droższy (choć niewiele – o ok. złotówkę) i muszę przyznać, że sprawuje się całkiem nieźle. Wygląda jak zwyczajny czarny przyrząd do pisania, choć wprawne oko jest w stanie zauważyć różnicę między tekstem napisanym nim a zwykłym długopisem. Niemniej w swojej roli sprawuje się dość dobrze. Nie radzę go jednak używać do celów niezgodnych z prawem, co sugerują niektórzy sprzedający. Na pewno nie należy tym długopisem uzupełniać biletów parkingowych, niech też ktoś nie pomyśli, że będzie mógł zmienić jakiś fragment klasówki po tym, jak zostanie ona oddana i sprawdzona – choć gumka zmazuje nieźle, to wciąż delikatne ślady na kartce zostają.

KOSZT: 3 ZŁ

>>> „Na żywo" efekt jest dużo lepszy. Tu: pozdrowienia od Smugglera.

KOSZT OKOŁO: 20 ZŁ

O śladach jednak nie może być mowy w ostatnim testowanym długopisie – sprzęcie dla prawdziwych zawodowców. W zamówionej przesyłce dostałem dwa mazaki (przywodzące na myśl to, co można było kupować w polskich „papierniczych" kilkanaście lat temu) i estetycznie wyglądający długopis, którego dodatkową cechą jest to, że **emituje światło UV**. Cała zabawa polega właśnie na tym, że mazaki z pozoru nie piszą – a raczej pozostawiają niewidoczny gołym okiem tusz. Ten widzialny staje się dopiero po podświetleniu go ultrafioletem – i to naprawdę działa! Poza najbardziej typowym zastosowaniem – ściągami – służyć też może do całego mnóstwa innych zastosowań. Można znakować dowolne przedmioty, ukrywać treści w różnych nietypowych miejscach... Albo biegać po redakcji z mazakiem i rysować wszędzie symbole falliczne, jak to czynił z błyskiem w oku gem.

Translatory

Jak wielkim szacunkiem nie darzyłbym papierowych, grubych, dostojnych wręcz słowników, nie polecam nosić ich wszędzie ze sobą. Dużo poręczniejsze są oczywiście wersje kieszonkowe, jednak zasób słownictwa, który się w nich znajduje, zadowolić może jedynie osobę w ogóle nieznającą języka. Tu oczywiście z pomocą przychodzą tłumacze elektroniczne – mieszczą się w kieszeni, a czasem potrafią znacznie więcej niż tylko przetłumaczyć nieznane słowo.

ECTACO PARTNER EGP430T

Najprostsze i najtańsze (co nie oznacza: tanie) urządzenie dystrybuowane przez Ectaco. Czarno-biały wyświetlacz mieszczący niewiele linii tekstu, słowniki w trzech językach (angielski, polski, niemiecki), dodatkowo idiomy, szybka możliwość sprawdzenia trzech form czasowników nieregularnych, budzik, organizer, przelicznik walut itp. **Co charakterystyczne dla wszystkich słowników elektronicznych, uruchamia się w ułamku sekundy**, dlatego czas potrzebny na znalezienie słowa jest zdecydowanie krótszy niż w przypadku korzystania ze standardowego słownika. EGP430T potrafi również czytać na głos tłumaczone słowa, choć jego dykcja pozostawia bardzo wiele do życzenia – jest to po prostu syntezator mowy. Przyjemnym dodatkiem jest również gra – popularna szubienica, która nie tylko bawi, ale i pozwala poznawać nowe słówka. Polecam, choć oczywiście nie jest to urządzenie dla wszystkich, z racji na dość wysoką cenę.

KOSZT: 499 zł

ECTACO PARTNER EP800

Najnowszy i teoretycznie najlepszy z Partnerów. Dlaczego teoretycznie? Gdyż pomimo dotykowego, podświetlanego, kolorowego wyświetlacza i dość estetycznego wykonania **brak w nim kilku przyjemnych bajerów, które zdecydowanie uprzyjemniają naukę języka**. Nie ma tu żadnych przydatnych aplikacji (np. pozwalających pisać czy rysować), gry są zupełnie nieciekawe itp. Zamiast tego mamy solidny program do nauki języka, slot na kartę MMC, odtwarzacz MP3... i niewiele więcej. Brak tu nawet możliwości zrobienia notatek. O ile nie mam większych zastrzeżeń co do zawartości merytorycznej (co nie oznacza, że polecałbym ten translator zamiast kursu w dobrej szkole językowej – cena byłaby podobna), to szkoda mi niewykorzystanego potencjału. Za te pieniądze można by przecież kupić całkiem niezłego laptopa!
www.ectaco.pl

KOSZT: 1499 zł

ECTACO PARTNER X8

Translator z zupełnie innej półki – tak pod względem ceny, jak i możliwości. To już mały komputerek – potrafi wszystko to, co jego młodszy kolega (no, poza czytaniem po niemiecku) plus sporo więcej. Już samo pudełko jest pokaźne, w dodatku w środku znaleźć można, poza urządzeniem, książkę do nauki gramatyki i fonetyki. **Sam sprzęt to przede wszystkim słownik, ale również organizer z dyktafonem.** Wbudowany głośnik pozwala też na sprawdzanie poprawności wymowy (co działa przyzwoicie, choć czasem program nie chce zaliczyć wypowiedzi, pomimo iż wydaje się ona klarowna). Gdyby się uprzeć, X8 może do pewnego stopnia zastąpić nauczyciela – wyposażony jest w lekcje, pozwala też sprawdzać swoje postępy za pomocą szeregu testów. Zabawę z całością uprzyjemnia ekran dotykowy (niestety, czarno-biały i bez podświetlenia) i cztery gry: tetris, szubienica, master mind i kółko i krzyżyk (pod innymi nazwami, choć reguły są takie jak w wymienionych klasykach).

KOSZT: 1299 zł

APOLLO TRAVELLER 4200

Co powinna więc zrobić osoba z mniej zasobnym portfelem? Tutaj z pomocą przychodzi produkt Apollo – o wyraźnie mniejszych możliwościach, ale i adekwatnej cenie. Co prawda **200 tys. słów w słowniku nie prezentuje się szczególnie efektownie** przy milionie u konkurencji, ale te podstawowe się tu znalazły. Brak tu niestety gier pomagających zapamiętywanie, możliwości usłyszenia wymowy, a także programu do nauki. Traveller oferuje za to tłumaczenia na cztery języki (polski, angielski, niemiecki i francuski), kalkulator, gotowe frazy i szczątkowy słownik angielsko-angielski. Jak na swoją cenę, prezentuje się w sumie nieźle.

KOSZT OKOŁO: 100 zł

Prawie wszystkie testowane słowniki mogły pochwalić się dużym zasobem słów, ale już gorzej wygląda sprawa z liczbą tzw. phrasal verbs (np. „take on", „put out" itp.), które występują raczej w postaci szczątkowej – a szkoda, bo stanowią niezwykle istotny element języka. Dodatkowo w X8 i w EP800 jest też możliwość tłumaczenia całych fraz, nie tylko pojedynczych słów. Opcję tę należy jednak traktować tylko jako zabawną ciekawostkę – coś w sam raz do pośmiania się, ale na pewno nie korzystania. No, chyba że kogoś satysfakcjonuje tłumaczenie: „take off your clothes" na „zdejmują (usuwać) wasze tkaniny".

Notatnik Genius G-Note 7000

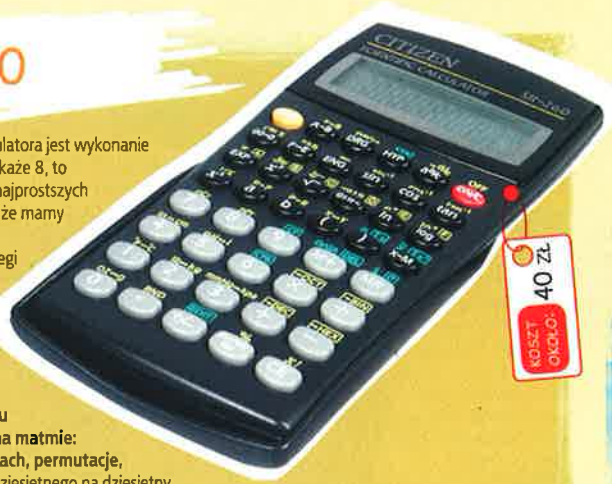
Jak efektownych długopisów byś nie miał, na nic się one zdadzą bez notesu lub zeszytu. Oczywiście można tu kupić zwykłego 64-kartkowca, ale dla lubiących elektroniczne gadżety również co nieco się znajdzie. Jedną z ciekawszych opcji jest Genius G-Note 7000, **łączący zalety standardowego zeszytu i elektronicznego notatnika**. Po prostu piszesz na zwykłych kartkach (choć już musisz używać specjalnego, dołączonego w zestawie długopisu), korzystając z G-Note'a jako podstawki.

Automatycznie ruchy pisaka przenoszone są do pamięci urządzenia, z którego później bez problemu można skopiować notatki do komputera. Jakiś rok temu już recenzowałem podobne urządzenie, jednak nie sprawdzało się ono zbyt dobrze. G-Note 7000 to już jednak zupełnie inna klasa.

Notatnik pozwala zapisać, dzięki wbudowanym 32 MB pamięci, 100 kartek A4. Dodatkowo wyposażony jest w czytnik kart SD, dzięki któremu można znacznie zwiększyć tę liczbę. Szczególnie przypadła mi do gustu dodatkowa opcja G-Note'a, mianowicie działa on również jako tablet (czyli mażąc długopisem po kartce, poruszasz jednocześnie kursorem na ekranie) – niezbędne urządzenie dla każdego, kto lubi pracować w programach graficznych. Sprawdza się w tym zastosowaniu całkiem przyzwoicie: **jest precyzyjny i dokładny, choć oczywiście profesjonalnego tabletu nie jest w stanie zastąpić**. Choćby dlatego, że nacisk działa raczej „zerojedynkowo" – albo jest 100%, albo nie ma go wcale. Jednak na to mogą narzekać tylko profesjonaliści, dla zwykłego użytkownika produkt Geniusa będzie jak znalazł. Jedynym problemem może być tylko cena: 500 złotych to całkiem sporo, choć – powtarzam – to naprawdę udany sprzęt.

Citizen SR-260

Najprostszym sposobem na sprawdzenie kalkulatora jest wykonanie prostego równania: 2+2*2. Jeśli urządzenie pokaże 8, to znaczy, że jest zabawką nadającą się tylko do najprostszych obliczeń. Jeśli jednak wynik to 6, wtedy widać, że mamy do czynienia z czymś lepszym (zachowującym kolejność działań). Tego typu prymitywne zabiegi nijak nie przystają do powagi tak potężnej maszyny liczącej, jaką jest SR-260. Z pozoru to tylko kalkulator, ale nie daj się zwieść – nawet jeśli studiujesz matematykę, na pewno by ci się na kolokwium przydał – o ile wykładowca pozwoliłby go wnieść na salę. Do użytku szkolnego okaże się zaś idealny – **jest tu wszystko to, co znajdziesz w równaniach na matmie: pierwiastki, logarytmy, działania na ułamkach, permutacje, kombinacje**, a nawet konwersja zapisu sześćdziesiętnego na dziesiętny (i vice versa) oraz wiele, wiele innych możliwości.



Konkurs SMS

Do wygrania
2 plecaki JanSport pod iPoda

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy w plecaku można przenosić inne niż iPod odtwarzacze MP3?
a) Tak
b) Nie

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.JP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.
Fundatorem nagród jest JanSport.

Konkurs SMS

Do wygrania
Kalkulatory Apollo FX Gamma II i Citizen SR-260

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

2+2*2=
a) 6
b) 8
c) 222

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest APOLLO

KONKURS

DO WYGRANIA
Lewitujący globus

Stolicą Czech jest:
A. Bratysława
B. Praga
C. Brno

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.SZG.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Na rzeczach szczególnie użytecznych jednak zabawa się nie kończy. Specjalnie przewertowałem przy okazji aukcje internetowe w poszukiwaniu przedmiotów, które poza tym, że bawią, również mają jakiś związek z nauką.

Lewitujący globus

Na pierwszy ogień poszedł przedmiot, który mnie szczególnie ciekawił od dłuższego czasu – globus, który jest zawieszany między dwoma magnesami. W teorii powinien lewitować, stanowiąc bardzo ładny gadżet na biurku, jednocześnie dość użyteczny w nauce. Gdy przesyłka dotarła do redakcji, zdziwiłem się jej niewielką wagą – ale niezrażony tym przyłączyłem podstawę do prądu i zgodnie z instrukcją powoli zbliżałem kulę do górnego magnesu. Gdy poczułem lekkie szarpnięcie – voila, **zaczął powoli obracać się wokół własnej osi w powietrzu, niczym prawdziwa kula ziemska!** Niestety po kilku sekundach urządzenie się zepsuło – choć starała się go zawiesić cała redakcja, udało się to tylko dwukrotnie, a i to na nie więcej niż dziesięć sekund. Globus wzbudził u nas naprawdę spory entuzjazm, nawet jak nie działał. Z ciężkim sercem więc spakowałem go i wysłałem do sprzedawcy, który po kilku dniach odesłał mi działający egzemplarz. Możecie się tylko domyślać, jakie wrażenie wywiera on na osobach, które widzą go po raz pierwszy. I choć jako pomoc naukowa jest przydatny w dość ograniczonym stopniu (ze względu na swą wielkość nie jest zbyt dokładny, choć pozwala sprawdzić, czym się różni Australia od Afryki i jaka jest stolica Boliwii), jako bajer: rewelacja.

Kula plazmowa

To gadżet, który na pewno wzbudzi zainteresowanie każdego kumpla i koleżanki. Jeśli nie widziałeś czegoś takiego wcześniej, gwarantuję, że będziesz zaskoczony, iż to naprawdę działa – i wygląda jeszcze lepiej niż na zdjęciach. **Przez cały czas w lampie poruszają się „pioruny", jednak gdy dotkniesz jednej ze ścianek, skupiają się one wokół palca.** Oczywiście po kilkuminutowej zabawie w końcu się znudzisz, wcześniej jednak – gwarantuję – z zaciekawieniem będziesz „smyrał" lampę ze wszystkich stron różnymi częściami ciała. Na biurku wygląda rewelacyjnie (zwłaszcza przy zgaszonym świetle), w dodatku w jednym z trybów może świecić tylko wtedy, gdy niedaleko ma źródło głośnego dźwięku – taka migająca w rytm muzyki lampka na pewno stanowić będzie ozdobnik wielu imprez.

No dobrze – a gdzie tu walor edukacyjny i czysto szkolne zastosowanie? Myślę, że jest całkiem spore. Radzę zaproponować nauczycielowi fizyki, by zamiast kolejnej lekcji, w której wszyscy liczą czas potrzebny na zsunięcie się prostokąta po pochyłej 45 stopni w próżni z pominięciem tarcia, zrobić coś ciekawego. W tym przypadku: przygotować kilka słów o Nikoli Tesli i poprzeć efekt jego badań czymś, co można nie tylko zobaczyć, ale i dotknąć.

KONKURS

DO WYGRANIA
Kula plazmowa

Która planeta jest bliżej Ziemi?
A. Saturn
B. Mars

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.SZK.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Konkurs SMS

Do wygrania
Lampka na biurko Apollo 2011

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Kto napisał „Pana Tadeusza"?
a) Pan Sienkiewicz
b) Pan Mickiewicz
c) Pan Twardowski

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.AL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

Fundatorem nagród jest
APOLLO

A tak już zupełnie na koniec... Trzeba gdzieś wsadzić te wszystkie rzeczy, by je przetransportować do szkoły. Tu również warto połączyć przyjemne z pożytecznym – choćby korzystając ze specjalnego „plecaka pod iPoda" (choć nadaje się tak samo dobrze do przenoszenia wszystkich innych odtwarzaczy MP3), który poza możliwością przenoszenia ekwipunku pozwoli też w wygodny sposób słuchać po drodze muzyki. Aby do szkoły chodziło się choć odrobinę milej...

Wyświetlacz na... pasku!

Najnowszy produkt firmy Egokast to odtwarzacz multimedialny, który można zamocować jako klamrę do paska, jak również używać jako standardowego urządzenia audio-wideo. Produkt wyposażono w jasny wyświetlacz 320 x 200 (262 000 kolorów), port kart SD (do 2 GB), akumulator (do 4 godzin ciągłej pracy), port USB oraz wejścia i wyjścia audio i wideo. Standardy wideo oraz zdjęć, jakie obsługuje Egokast, to AVI, MP4, MPEG 1 i 2, MP3, WMA, JPEG, BMP. Całość waży 163 g. Urządzenie można kupić na stronie producenta za 289 USD.

www.egokast.com

Współpraca ASUS i GIGABYTE

Firmy ASUSTeK Computer Inc. i GIGABYTE Technology ogłosiły utworzenie spółki, która będzie produkować płyty główne i karty graficzne. Współpraca dwóch z kilku największych na świecie producentów hardware'u ma na celu poprawienie konkurencyjności produktów w różnych segmentach rynku. Poprzez połączenie zasobów dwóch wiodących producentów płyt głównych, możliwy jest większy ekonomiczny wpływ na rynek, lepsze warunki do prowadzenia badań i rozwoju, a także zapewnienie wyższej jakości produktów.

pl.asus.com
www.gigabyte.pl

Nowa EPIA

Firma VIA Technologies wprowadza na rynek płytę główną VIA EPIA EK-Series przeznaczoną do nowej generacji sieciowych, niewielkich urządzeń obsługujących media cyfrowe. Sprzęt wyróżnia się maksymalnym poborem mocy wynoszącym zaledwie 19 W. Jest to pierwsza płyta główna VIA EPIA typu Mini-ITX obsługująca platformę procesorową VIA Luke CoreFusion, a dostępna jest w wersjach z procesorem 1 GHz lub 800 MHz z pasywnym chłodzeniem i oferuje obsługę dwóch portów LAN, z opcjonalną obsługą portu Gigabit Ethernet, a także sprzętowy mechanizm bezpieczeństwa VIA PadLock Security Engine, pomagający chronić komunikację sieciową oraz dane przechowywane lokalnie. Dzięki tym funkcjom nowa płyta VIA znajdzie zastosowanie w zaporach firewall, serwerach i innych urządzeniach sieciowych wymagających zabezpieczenia.

www.via.com.tw

SHORTY

Blu-ray już do kupienia

Firma Alstor rozpoczęła sprzedaż najnowszej nagrywarki BDR-101A pracującej w technologii Blu-ray! Napęd umożliwia zapis i odczyt płyt Blu-ray jednokrotnego (BD-R) i wielokrotnego zapisu (BD-RE). Każdy z tych nośników oferuje pojemność 25 GB w wersji jednostronnej. Transfer danych przy zapisie z prędkością 2x wynosi 9 MB/sek. Napęd Pioneer stanowi udane połączenie wydajności i funkcjonalności.

Przykładowo, na nagranie 135 minutowego materiału wideo jakości High Definition (strumień danych na poziomie 19,4 Mb/sek) potrzeba ok. 20 GB przestrzeni dyskowej, czyli 4 tradycyjne, jednowarstwowe płyty DVD (4,7 GB), podczas gdy na jednym nośniku Blu-ray (25 GB) zmieści się cały ten materiał oraz różnego rodzaju interaktywne dodatki. Cena nagrywarki Pioneer BDR-101A wynosi 3360 zł netto.

www.alstor.com.pl

Samolot na paluszki

Panasonic poinformował o starcie pierwszego na świecie załogowego samolotu działającego na baterie AA (paluszki). Aby wydarzenie mogło być zarejestrowane jako oficjalny rekord, odbyło się w obecności przedstawicieli japońskiego Stowarzyszenia Lotniczego i według obowiązujących w nim reguł. Stowarzyszenie podjęło już starania o uznanie wydarzenia przez Międzynarodową Federację Lotniczą (FAI) jako pierwszego załogowego lotu z wykorzystaniem napędu na ogniwo stale. Samolot o wadze 44 kg i rozpiętości skrzydeł 31 metrów, sterowany przez studenta instytutu ważącego 63 kg przeleciał 391,4 m na wysokości 5,2 m w czasie 59 sekund (nie podano, na ilu paluszkach, ale prawdopodobnie użyto ok. 160). Lot odbył się nad lotniskiem Okegawa w prefekturze Saitama, na północnych przedmieściach Tokio.

www.panasonic.pl

Siedemnastka

Pod koniec lipca w ofercie ViewSonic pojawiły się dwa nowe 17-calowe monitory: VA703b i VA703m. Wyposażone są one

ColdHeat

ColdHeat Classic Soldering Tool to nic innego jak lutownica. Może nie byłoby w niej nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że nie dość, iż jest zasilana 4 akumulatorami AA (można ją zabrać ze sobą w dowolne miejsce), to na dodatek nie ma możliwości, by się nią poparzyć lub wypalić dziurę w obiciu fotela, dywanie czy w delikatnej powierzchni stołu. Specjalnie opracowany grot oraz system jego rozgrzewania i schładzania zapewnia bezstresową pracę. Na jednym komplecie akumulatorów można dokonać około 700 lutowań. Groty są wymienne, dzięki czemu dopasujemy ich wielkość do aktualnych potrzeb. Całość można kupić już za niespełna 20 USD.

www.coldheat.com

Hub w podkładce

Firma Prestigio wprowadza na polski rynek nowy hub, pełniący również funkcję podkładki pod myszkę: Prestigio USB Hub & Mouse Pad. Cieniutki, czteroportowy hub nie wymaga dodatkowego źródła prądu (zasilanie poprzez USB). Umożliwia komunikację komputera z urządzeniami biurowymi z prędkością 480 Mb/s. Dodatkowym atutem huba jest to, że dzięki supercienkiej konstrukcji i gładkiej powierzchni dobrze spełnia swoją drugą funkcję: podkładki pod myszkę. Podświetlana obwoluta koncentratora/podkładki pozwala na wygodną pracę także w nocy. Urządzanie dostępne jest w cenie 38 zł.

www.prestigio.pl

Dziewięćdziesiątka trójka od Nokii

Firma Nokia poinformowała, że jej najnowszy „telefon" Nokia N93 został uznany w rankingu EISA za najlepszy europejski telefon multimedialny 2006-2007. Doceniono jakość zdjęć oraz filmów rejestrowanych za pomocą N93. Zwrócono też uwagę na bogate opcje internetowe i łączności. Ciekawe są możliwości edycji wideo i drukowania, a także cyfrowy odtwarzacz muzyczny. Aparat umożliwia rejestrowanie nagrań o jakości DVD, rozdzielczości 3,2 mln pikseli, z 3-krotnym zoomem optycznym dzięki elementom optycznym firmy Carl Zeiss.

www.nokia.com
www.nokia.com.pl

2000 mAh

Chińska firma CECT (Chinese Electronics Corporation Telecom) zaprezentowała nowy telefon komórkowy o nazwie A1000, który wyróżnia się baterią 2000 mAh oraz 2,2-calowym wyświetlaczem dotykowym. Jak podaje producent, pojemny akumulator zapewnia 1000 godzin okresu funkcjonowania telefonu w trybie czuwania lub 10 godzin rozmów. Do dyspozycji użytkownika pozostaje ponadto 4-megapikselowy aparat cyfrowy, 32 MB wbudowanej pamięci oraz gniazdo kart pamięci. Informacje na temat dostępności oraz ceny produktu nie zostały podane.

www.cect.com.cn

Aurvana

Firma Creative wprowadziła na rynek słuchawki douszne ZEN Aurvana. Słuchawki wyposażone są w technologię izolacji akustycznej AuraSeal, blokującą do 90% dźwięków otoczenia, i ważą zaledwie 13 g. Posiadają przetworniki typu Balanced Armature, które stosowane są w zaawansowanych i drogich aparatach słuchowych. Dbałość o jakość dźwięku dodatkowo podkreśla przewód z miedzi beztlenowej oraz pozłacany wtyk. Stosunek sygnału do szumu wynosi 115 dB. W komplecie znajduje się zestaw akcesoriów, w tym silikonowe elementy douszne o różnych rozmiarach (3 pary, 2 zestawy), adapter umożliwiający używanie słuchawek w samolocie, przyrząd do czyszczenia oraz ochronne etui. Słuchawki Creative ZEN Aurvana mają kosztować 499 złotych.

www.pl.europe.creative.com

2 GB iRivera

Firma MIP poinformowała, że wprowadza do sprzedaży odtwarzacze iRiver T10 z radiem. Ponadto pojawi się wersja z 2-gigabajtową pamięcią flash. Znane są już ceny sugerowane obu odtwarzaczy. Edycja 1-gigabajtowa kosztować będzie 599 zł, a całkowicie nowa, czarna wersja o dwukrotnie większej pojemności trafi do sklepów w cenie 799 zł – oba playery z pełnym kompletem akcesoriów w postaci słuchawek dousznych firmy Cresyn, kabla USB oraz smyczy.

www.iriver.pl

SHORTY

w matryce TN active matrix TFT, o czasie rekcji 8 ms, kontraście 600:1 i jasności 280 cd/m2. Zabezpieczania OSD i Power Lock uchronią przed niekontrolowanymi zmianami ustawień obrazu. Panele te zostały zaprojektowane z myślą o użytkownikach domowych i małych biurach, gdzie podstawowym kryterium wyboru jest bardzo dobra jakość za przystępną cenę. VA703b jest modelem jednokolorowym – ciemnoszarym. VA703m to srebrno-czarny LCD-ek, który dodatkowo posiada wbudowane stereofoniczne głośniki. Klient końcowy zapłaci za VA703m maksymalnie 769 zł, a za VA703b – 749 zł.

www.viewsonicurope.com/pl

Kolejne Ferrari

Firma Acer poinformowała o wprowadzeniu technologii przyspieszającej łączność bezprzewodową: InviLink Nplify. Współpracuje ona z różnorodnymi zaawansowanymi standardami łączności radiowej, zapewnia szybkie połączenia, a ponadto pozwala na używanie wchodzących obecnie na rynek aplikacji do przesyłania głosu, ruchomego obrazu oraz danych. Notebook Ferrari 1000, stworzony dzięki inspiracji Formułą 1, został wybrany pierwszym komputerem przenośnym firmy Acer, który będzie wyposażony w tę najnowszą technologię bezprzewodową. Wyjątkowy wygląd notebooka jest bezpośrednio związany z motywami Ferrari: metalowy touchpad, luminescencyjne kontrolki i przyciski aplikacji kojarzą się z deską rozdzielczą samochodu wyścigowego. Pokrywa z włókna węglowego zapewnia wyjątkową sztywność, lekkość i niezawodność, a niepowtarzalna kolorystyka przypomina wyścigową flagę z szachownicą. Wnętrze notebooka Ferrari 1000 jest pokryte czarną, matową powłoką „soft touch", która jest miękka w dotyku i zapewnia ergonomiczny komfort. Dopełnieniem wyposażenia notebooka są mysz Ferrari Bluetooth, telefon VIP Bluetooth oraz zewnętrzna, dwuwarstwowa nagrywarka DVD SuperMulti. Notebook Ferrari 1000 będzie dostępny w sprzedaży w cenie 9199 zł netto.

www.acer.com.pl

Kamera na DVD

Firma Canon rozwija linię kamer DVD, wprowadzając na rynek modele DC21 i DC22. Oba zapisują nagrania na dyskach DVD (-R/-RW/-R Dual Layer) i posiadają 2,2-megapikselową matrycę CCD. Są one przewidziane do rzeczywistego zapisywania szerokoekranowego 16:9, ale jednym naciśnięciem przycisku można je przełączyć w tradycyjny tryb 4:3. Kamery DC21 i DC22 są dostosowane do operowania nimi jedną ręką. Posiadają obiektyw z powiększeniem optycznym 10x i stabilizację obrazu. Duża szybkość procesora Canon DIGIC DV1 pozwoliła zrealizować równoczesność nagrywania i fotografowania. Model DC22 posiada analogowe gniazdko wejściowe. Można je wykorzystać do konwersji starszych nagrań analogowych na zapis cyfrowy.

www.canon-europe.com

Konkurs sms

W wakacyjnej promocji foto w sieci sklepów Komputronik każda osoba posiadająca bilet Multikina lub PKP Przewozy Regionalne z okresu promocji (10 sierpnia – 30 września 2006) może zakupić jeden z wybranych aparatów HP (M425, M525 lub M527), a gratis otrzyma ładowarkę EVER E50 z akumulatorkami 2100 mAh i kartę pamięci Kingston Technology SD512MB.

W dodatkowym konkursie – najlepsze zdjęcie zachodu słońca przesłane na adres w.kuja@komputronik.pl do dnia 15 października 2006r, zostanie nagrodzone odtwarzaczem MP3 Mpio (warunkiem udziału w konkursie jest zakup promocyjnego aparatu HP).

A u nas wystarczy wysłać SMS-a i wygrać jeden z dwóch takich zestawów (z aparatem HP M425)

Pytanie konkursowe:
Do kiedy trwa letnia promocja wybranych aparatów HP w sklepach Komputronika?
a) do dzisiaj
b) do 30 września
c) do 6 grudnia

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.HP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 października 2006 r.

W promocji uczestniczą Kingston Technology, Komputronik, EVER

hp invent

>>> Na bocznej ściance znajdują się złącza USB, IEEE 1394 oraz wejścia na *suchawki i mokrofon.* ;)

>>> Siatkowe pokrycie przedniego panelu zapewnia dobre chłodzenie.

OPAKUJ PODZESPOŁY

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Gigabyte 3D Aurora
Dostępne kolory: srebrny i czarny
Wymiary: 205 x 522 x 510 mm
Waga: 7,1 kg
Materiał: aluminium
Typ: ATX, m-ATX
Zatoki 5.25": 5 (z zaślepkami)
Zatoki 3.5": 2 (z zaślepkami) i 5 (schowane)
Wentylacja: 3 wentylatory 120 x 120 x 25 mm (1 z przodu i 2 na tyle obudowy)
Panel: 2 x USB 2.0, 1 x mikrofonowe, 1 x słuchawkowe, 1 x IEEE1394
Dodatkowe: podświetlane logo, wewnętrzny schowek na drobiazgi

Cooler Master Mystique RC-632 i Gigabyte 3D Aurora

Cooler Master Mystique RC-632 Cena: 499 zł | Dystrybutor: Cooler Master | www.coolermaster.com.pl
Gigabyte 3D Aurora Cena: 439 zł | Dystrybutor: Gigabyte | www.gigabyte.pl

OBUDOWY komputerowe to osprzęt, który niezbyt często gości na łamach CD-Action, lecz jeśli coś z tego asortymentu się pojawia, to są to już rzeczy, którymi naprawdę warto się zainteresować.

Cooler Master Mystique RC-632 to obudowa **w całości wykonana z aluminium** pomalowanego matowym, chropowatym lakierem. Wszelkie żebrowania i kształtki wewnątrz także wykonano z tego metalu, dzięki czemu **całość jest nadspodziewanie lekka.** Przedni panel oraz zaślepki wykonano z perforowanej blachy, dzięki czemu **wentylacja wnętrza jest wprost świetna.** Dwunastocentymetrowy wiatraczek umieszczony w dolnej części z przodu wymusza obieg powietrza wokół dysków twardych, które montuje się za pomocą specjalnych szyn prostopadle do większej ścianki komputera – pozwalają one na dużo łatwiejszy dostęp do napędów.

Inne urządzenia montowane w zatokach 3,5" oraz 5,25" mocowane są specjalnymi zatrzaskami, zupełnie bez śrubek – zapobiega to ich gubieniu i problemom z dostępem. Dojścia do przedniej części, w tym napędów, „bronią" rozsuwane na boki wrota zawierające podświetlane logo. Na tylnej ściance także znajduje się 12-centymetrowy wentylator, wyciągający powietrze z okolic procesora i karty graficznej. **Na górnej ściance prócz włącznika i resetu znajdują się złącza IEEE 1394 oraz dwa USB i wyjście słuchawek, a także wejście mikrofonowe.**

Całość sprzedawana jest bez zasilacza, co w dzisiejszych czasach jest najrozsądniejszym wyborem, gdyż ten komponent dobierany jest do tego, co ma być zamontowane wewnątrz obudowy. Ciekawostką jest umieszczenie zabezpieczonych gumowymi zaślepkami dwóch otworów, pozwalających na wyprowadzanie przewodów chłodzenia płynem.

Gigabyte 3D Aurora to obudowa przeznaczona dla entuzjastów dużego przepływu powietrza wewnątrz obudowy. Przedni dolny wentylator zapewnia cichy, lecz wydajny nawiew do wnętrza puszki, którą – podobnie jak w poprzedniej konstrukcji – wykonano z aluminium. Ciekawostką jest **zastosowanie wymiennego filtra przeciwkurzowego.** Na tylnej ściance umieszczono aż dwa wentylatory o średnicy 12 centymetrów każdy – to wywoła wicher i zapewni dobrą wentylację w niemal każdych warunkach. Ażurowa wstawka w zamykanych na klucz drzwiczkach zapewnia przewiew ponad kartami rozszerzeń, a także nad procesorem. Tutaj także zastosowano specjalne otwory z gumowymi wstawkami, pozwalające w prosty sposób wyprowadzić przewody z płynem chłodzącym – są one troszkę większe niż w przypadku Cooler Mastera.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Cooler Master Mystique RC-632
Dostępne kolory: srebrny i czarny
Wymiary: 480 x 205 x 445 mm
Waga: 6,3 kg
Materiał: aluminium
Typ: ATX, m-ATX
Zatoki 5.25": 4 (z zaślepkami)
Zatoki 3.5": 2 (z zaślepkami) i 4 (schowane)
Wentylacja: 2 wentylatory 120 x 120 x 25 mm (1 z przodu i 1 na tyle obudowy)
Panel: 2 x USB 2.0, 1 x mikrofonowe, 1 x słuchawkowe, 1 x IEEE1394
Dodatkowe: rozsuwane na boki „wrota" z podświetlanym logo

Prócz zatrzasków dla napędów oraz kart rozszerzeń **we wnętrzu umieszczono także zamykany pojemnik** na złączki, prowadnice oraz wszelkie inne potrzebne gadżety. Tamże znajdziemy zestaw złączy identyczny jak w poprzedniej konstrukcji. Zastosowano w tej obudowie także **podświetlane logo, które można podmienić na własne,** a różnicą są większe gabaryty oraz zamykana na klucz klapka przednia.

Obydwie obudowy godne są polecenia i to nie wyłącznie ze względu na świetne wrażenia wizualne. Myślę, że docenią je nie tylko esteci, ale także osoby wymagające jakości, dobrych parametrów użytkowych i ergonomii użytkowania. ■ **Mike-L**

Cooler Master Mystique RC-632

POWER 8
DODATKI 5
ECO 6

\+ świetna jakość wykonania • niska waga • niebanalny wygląd • prostota montażu podzespołów • ażurowa konstrukcja dla lepszej wentylacji

− perforowana siatka w okolicach wentylatora bardzo szybko się kurzy • cena

Gigabyte 3D Aurora

POWER 8
DODATKI 7
ECO 6

\+ świetna jakość wykonania • solidny wygląd • rozsuwane stópki • wewnętrzny schowek na drobiazgi • prosty i szybki montaż • 3 wentylatory

− cena • trudno dostępny filtr do kurzu

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ŻYWA KAMERKA

Creative Live! Cam Voice

Cena: 389 zł | Producent: Creative Labs sp. z o.o. | www.creative.com

NOWA KAMERA Creative dobitnie pokazuje, jak bardzo rozwija się sprzęt komputerowy. Jeszcze kilka lat temu ciężko było cokolwiek zobaczyć w filmikach nakręconych takimi urządzeniami. Cóż, rozdzielczość 320 x 200 nie była zbyt dobra, a i liczba klatek na sekundę nie powalała.

Nowa kamera firmy Creative robi filmiki w rozdziałce do 1280 x 960 oraz zdjęcia w nawet 2560 x 1920. Chociaż tak naprawdę lepiej jest kręcić w rozdzielczości niższej (640 x 480), ponieważ tylko w niej uzyskamy 25 klatek na sekundę.

Największą zaletą kamery jest system Live! Audio. Technologia ta redukuje głosy „z tła", czyli stara się, aby słychać było głos użytkownika, a nie odgłosy z telewizora z sąsiedniego pokoju, odkurzacza czy ludzi przechodzących obok. Opcja **Smart Face Tracking**, dzięki 4-krotnemu powiększeniu cyfrowemu, wycina obraz twarzy tak, jakby kamera była na ruchomym ramieniu. Live! Cam Voice odznacza się także szerokim polem widzenia. Według producenta **ma ona kąt widzenia 85 stopni**, czyli ściąga naprawdę dużo w porównaniu do przeciętnej kamerki. Możemy ją ustawić gdzieś z boku, a i tak zmieścimy się w obiektywie.

Reasumując, dla każdego, kto lubi rozmawiać przez Internet i prowadzić małe telekonferencje, produkt Creative jest całkiem ciekawy. Tym bardziej że w pudełku znajdziemy sporo fajnych dodatków, jak chociażby zestaw słuchawki+mikrofon, program do robienia prostych filmików Muvee oraz darmowe minuty w Skype. ■ **Maciek Jakubski**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Czujnik wideo: 1,3 megapiksela
Zasilanie: USB
Rozdzielczość wideo: sprzętowa rozdzielczość 1,3 megapiksela
Rozdzielczość zdjęć: sprzętowa – 1,3 megapiksela, interpolowana programowo – 5 megapikseli
Płynność obrazu: do 25 klatek na sekundę w rozdzielczości VGA, do 15 klatek na sekundę w rozdzielczości 1,3 megapiksela
Formaty sekwencji wideo i zdjęć: AVI, JPG i BMP
Ekspozycja / balans bieli / nasycenie kolorów: automatyczne lub ręczne
Pole widzenia: 85° ± 5% (przekątna)
Przysłona: F2.0 ± 5%
Zakres ostrości: od 15 cm (6") do nieskończoności
Interfejs: USB 2.0 (kompatybilny z USB 1.1)
Kompatybilność programowa: TWAIN, Video for Windows, WDM MiniDriver DirectShow i Still Image driver (STI) pracujące w systemach Windows XP i Windows 2000

Creative Live! Cam Voice

POWER 7
DODATKI 6
EKO 6

\+ dobra rozdzielczość • opcja Smart Face Tracking • duży kąt widzenia • kilka innych, użytecznych opcji

− w najwyższej rozdzielczości nieco za mało fps

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SPEED-LINK - sie ma sie gra!

SPEED LINK

Numer 1 w Europie - już od dawna
Numer 1 w Polsce - już wkrótce
SPEED-LINK - teraz dostępny również dla Ciebie

Encounter Gamepad

- Dual Vibration
- dwa mini joysticki
- 4 przyciski przednie
- funkcja turbo

Ultra Flat Metal Keyboard

- aluminiowa obudowa
- bardzo niski skok klawiszy
- noteebook'owy design
- specjalne klawisze funkcyjne

Medusa 5.1 ProGamer Headset

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu

4in1 Power Feedback Racing Wheel

- kompatybilna z PC/PS2/XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250

Competition Pro USB Joystick

- klasyczny joystick cyfrowy
- 4 przyciski
- funkcja turbo
- metalowy drążek

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w swojej kategorii jest marką numer 1 w Niemczech i Europie Zachodniej. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.

Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® *Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa*

APOLLO GP-3080, ASUS PG191

Za solidne wykonanie oraz bardzo przystępną cenę.

Za kompleksowe podejście do stworzenia monitora dla gracza i internauty.

>>> Wbudowany w monitor subwoofer daje czadu!

GRANIE A LA XBOX

Apollo GP-3080

Cena: 45 zł | Producent: Apollo Electronics | www.apollomultimedia.pl

ŻE „biednych nie stać na oszczędzanie", testowane przez nas budżetowe pady udowadniały aż nadto dobitnie: jeśli ktoś poważnie myślał o graniu właśnie za ich pomocą, wyboru w zasadzie nie miał – musiał zainwestować w coś droższego.

Nowy pad Apollo to również model dość tani, ale już jego wygląd sugeruje, że to zupełnie inna klasa. Po pierwsze, kształt: większość tego typu konstrukcji bazuje na DualShocku, a **GP-3080 kształtem przypomina pada z Xboxa**, choć rozłożenie przycisków i grzybków jest standardowe (czytaj: jak w DualShocku). Druga przyjemna sprawa to **pokrycie całości miłą w dotyku gumą**, a trzecia – **solidność wykonania**. Nic nie skrzypi, nie wygina się – takiej jakości oczekiwałbym po padzie ze dwa razy droższym!

Testy bojowe wypadły równie pozytywnie. Fakt, że by uruchomić vibration feedback (przyzwoity), trzeba zainstalować sterowniki, ale to jedna z dwóch małych niedogodności, jakie udało się wyłapać. Druga to dość mały zakres ruchu grzybków analogowych. Tzn. wychylają się one jak w każdym padzie, ale mniej więcej w połowie zgłaszają już maksymalne wartości, co zmniejsza precyzję sterowania. Wada na pierwszy rzut oka poważna, na szczęście w trakcie testów we FlatOut 2 zupełnie się tego ograniczenia nie odczuwało.

A że sprzęt oferuje jeszcze programowalne klawisze, dość wygodny D-pad – cóż, **ma wszystko, co potrzebne do zabawy, i to w cenie, która konkurencję po prostu deklasuje!** ■ Allor

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Wibracje: vibration feedback
Liczba przycisków: 10, w tym 4 spusty (wszystkie programowalne)
Liczba grzybków: 2 analogowe + 1 cyfrowy
Funkcje dodatkowe: auto, turbo
Sposób podłączenia: USB
Długość kabla: 4 łokcie Allora (180 cm)

Alternatywa

Logitech Rumble Pad 2
Najlepszy pad przewodowy do PC, ale po pojawieniu się GP-3080 jego cena jest stanowczo za wysoka. Bo co z tego, że jest precyzyjniejszy od modelu Apollo, skoro kosztuje ponad dwa razy tyle?
Cena: 119 zł
www.logitech.pl

LCD DO WIELU ZASTOSOWAŃ

ASUS PG191

Cena: 1599 zł | Producent: ASUS | pl.asus.com

DO TEJ pory głównymi trendami w dziedzinie tworzenia LCD dla graczy była pogoń za szybkością reakcji matrycy.

ASUS zamiast dodatkowo poprawiać kontrast czy jasność, poszedł troszkę inną drogą. Przede wszystkim **postarał się o poprawę dźwięku**. W monitorze znajdują się może nie rewelacyjne, ale zupełnie znośne głośniki, których moc wystarcza do grania, a **za jakość niskich tonów odpowiada subwoofer**, znajdujący się w specjalnej aluminiowej konstrukcji umieszczonej w obudowie za ekranem. Osobom, które mają mało miejsca na biurku lub nie lubią sobie go zagracać, a stereofoniczny dźwięk je zupełnie satysfakcjonuje, zapewni wystarczające doznania słuchowe. Tego typu konstrukcja sprawia jednak, że ekran odstaje od ściany (gdy biurko jest do niej dosunięte) na ponad 20 cm, co przy LCD-ku nie jest powodem do dumy.

Dotykowy panel sterujący sprawuje się świetnie (jest dyskretnie podświetlony, może poza niebieską diodą zasilania). Za jego pomocą **wybieramy także jeden z kilku trybów wyświetlania obrazu, jak i barwy dźwięku**. Dodatkowo mamy możliwość włączenia trybu SRS. Monitor posiada także hub USB 2.0 oraz gniazda mikrofonu i słuchawek, a całości dopełnia 1,3-megapikselowa kamera umieszczona na szczycie obudowy. Podsumowując – **Jest to świetny monitor do zabawy, oglądania filmów i pracy**. Przyznam, że z żalem odsyłałem go po testach... ■ tech-NICK

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Typ panelu: 19" TFT LCD
Rozdzielczość: 1280 x 1024
Odstęp pikseli: 0,294 mm
Jasność: do 320 cd
Kontrast: 800:1
Kąty widzenia (poziom/pion): do 160°/160°
Liczba kolorów: 16,2 miliona
Czas odpowiedzi: 2 ms (szary-szary)
Dodatkowe technologie: SPLENDID™, Trace Free
Tryby obrazu: ogólny, kino, gra, noc, krajobraz
Dodatkowe: kamera 1,3 megapiksela (obrotowa), zabezpieczenie Kensington
Głośniki: 2.1 (wbudowane): 2 x 5 W + subwoofer 15 W
SRS TruSurround XT: tryby Dialog Clarity, TruSurround, TruBass, WOW
Tryby dźwięku: ogólny, gra strategiczna, gra walki, kino, muzyka
Wejście obrazu: cyfrowe DVI-D, analogowe D-Sub
Wejście audio: mini jack 3,5mm
Gniazda: mikrofonowe i słuchawkowe – mini jack 3,5 mm, 3 x USB 2.0
Waga: ok. 10,5 kg

Apollo GP-3080

POWER 8
DODATKI 0
ECO 9

\+ dobrze leży w dłoni • miłe w dotyku gumowe pokrycie • dość mocne wibracje • rewelacyjna cena

− vibration feedback wymaga sterowników • mała analogowość gałek

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ASUS PG191

POWER 9
DODATKI 8
ECO 8

\+ dobry obraz • dobry dźwięk • solidna konstrukcja • atrakcyjny wygląd • wbudowana kamera o rozdzielczości 1,3 megapiksela

− subwoofer można było zamontować inaczej – monitor zabiera sporo miejsca na biurku

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

DLA CHRONICZNEJ GADUŁY

A4-Tech IP-Talky

>>> Dołączoną do IP-Talky kartę muzyczną można używać nie tylko do rozmów przez VoIP.

Cena: 110 zł | Producent: A4-Tech | www.megabajt.com.pl

ZNANA głównie z tańszych produktów firma A4-Tech zaprezentowała nową klawiaturę: szarą, elegancką **i wyposażoną w... słuchawkę telefoniczną**. Pomysł ciekawy i efektownie wyglądający – a jak sprawdza się w praktyce?

Na początku muszę szczerze pochwalić układ klawiszy. Twórcy nie przestraszyli się tego, że przez słuchawkę sprzęt będzie szerszy niż zwykle i na szczęście nie starali się bezsensownie upychać kursorów i bloku nad nimi w „laptopowy" sposób. **Wszystkie klawisze są tu na swoich miejscach** – jedynie ludzie przywykli do wysokich przycisków będą musieli się przyzwyczaić do niskiego ich ułożenia w IP-Talky. To jednak kwestia dosłownie kilkunastu minut.

Klawiatura została wyposażona w kilka podstawowych przycisków multimedialnych, które nawet nie wymagają instalowania sterowników – obsługują one standardowo przeglądarkę internetową i Windows Media Playera (z innymi programami muzycznymi sobie nie radzą). Największą atrakcją jest tu jednak słuchawka do rozmów przez VoIP. Sprawdza się ona nieźle, choć nieco irytuje **brak możliwości regulowania głośności dźwięku**. Problemem jest też to, że po podłączeniu tej klawiatury przestają działać głośniki lub słuchawki – by urządzenia bezproblemowo współpracowały, niezbędna jest zabawa z panelem sterowania w Windows i ręczna konfiguracja Skype'a lub innego tego typu programu. Szkoda, że nie dostarczono sterowników, które robiłyby to za użytkownika.

Pewnym mankamentem jest też kabelek od słuchawki, który może przeszkadzać praworęcznym ludziom lubiącym trzymać myszkę blisko klawiatury. Ogólnie jednak konstrukcja jest dość udana i na pewno przyda się komuś, kto bardzo często rozmawia siedząc przy komputerze. ■ MQC

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Niskoprofilowe klawisze
13 klawiszy multimedialnych
Połączenie: USB
Wbudowana karta dźwiękowa
Wyjścia: słuchawkowe i mikrofonowe
Gwarancja: 36 miesięcy

Alternatywa

Logitech EasyCall Desktop
Cena: 129$
www.logitech.com
Zestaw kilkakrotnie droższy od prezentowanego obok, jednak również z większymi możliwościami. Znajdują się w nim klawiatura, myszka oraz zestaw słuchawki+mikrofon, w dodatku wszystko bezprzewodowe.

A4-Tech IP-Talky

POWER 7
DODATKI 0
ECO 7

\+ estetyczny wygląd • wygodne ułożenie klawiszy • dobra jakość dźwięku w rozmowach przez IP

– słuchawka jest trochę za mała • brak sterowników, przez co konieczna jest zabawa w panelu sterowania • plątający się kabel od słuchawki

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MP3
w dowolnym radiu!
(także samochodowym)

pierwszy na rynku
odtwarzacz mp3
z wbudowanym
nadajnikiem fal
radiowych

VANQUISH FM RT

WYBÓR REDAKCJI PC WORLD KOMPUTER 7/2006

już od 179,-
(w tym 22% VAT)
- dot. wersji 128MB

PENTAGRAM Vanquish FM RT to pierwszy w Polsce osobisty odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją TRANSMISJI RADIOWEJ umożliwiającej nadawanie muzyki na falach radiowych. Dzięki niemu możesz głośno słuchać utworów w formacie mp3/wav/wma z użyciem dowolnego radia. Możesz nadawać mp3 przez nagłośnienie w samochodzie lub puścić ulubiony kawałek na imprezie przez dostępny sprzęt audio – tak, aby wszyscy mogli go usłyszeć.

Transmiter pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88MHz do 90MHz z regulacją co 0.1MHz. Ustaw częstotliwość w odbiorniku radiowym i słuchaj swojej ulubionej muzyki gdziekolwiek zechcesz!*

Vanquish wyposażony jest ponadto w najnowszej generacji wyświetlacz OLED, doskonałe radio FM oraz funkcjonalny dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych.

*Ze względu na brak odpowiednich regulacji prawnych funkcja transmisji FM jest domyślnie wyłączona na terytorium UE. Przebywając na terenie krajów, w których korzystanie z tej funkcji jest możliwe, można ją uruchomić instalując oprogramowanie urządzenia dołączone na płycie CD.

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

MULTIMEDIA VISION Wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM w Polsce.
Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa, tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl

NOSTROMO SPEEDPAD N52, MT6207 CHARGING LAMP

ZAMIAST WSAD-U

Nostromo SpeedPad n52

Cena: 220 zł | Producent: Belkin | www.belkin.pl

ZADZIWIAJĄCA jest chęć producentów sprzętu, by przekonać gracza, że to nie klawiatura jest najwygodniejsza do obsługiwania FPS-ów. O ile w dotychczasowych tego typu rozwiązaniach skutek był raczej marny, to **SpeedPad n52 może do siebie jakąś grupę osób przekonać.**

W zamierzeniach **urządzenie ma zastąpić blok klawiszy obsługiwanych lewą ręką w FPS-ach**, czyli przede wszystkim WSAD, spację, R, F, Shift itp. Windows widzi je w systemie jako dżojstik, jednak bez żadnego analogowego drążka. Dodatkowo dołączono też pokrętło i krzyżaka umieszczonego pod kciukiem, który w shooterach się może nie przyda, ale w innych grach już prędzej (choć warto pod niego podpiąć spację – każdy przycisk można skonfigurować samodzielnie.)

Największym problemem SpeedPada jest to, że można go w bardzo niewielkim stopniu przystosować do wielkości dłoni. Ja (oraz większość redakcji) niestety mam za duże „grabie", by komfortowo obsługiwać to urządzenie.

Po jakimś czasie też Nostromo potrafi nieco zmęczyć. O ile podstawka pod dłoń jest wygodna, to same **klawisze działają niczym w dość twardej klawiaturze.** Jeśli ktoś przyzwyczaił się do miękkich przycisków, po jakimś czasie może odczuć ból palców.

O korzystaniu z pokrętła w ogóle nie ma co wspominać – działa **tragicznie twardo**, przez co jest praktycznie bezużyteczne.

W sumie SpeedPad n52 to propozycja ciekawa, ale w gruncie rzeczy wciąż mniej wygodna niż poczciwa klawiatura. ■MQC

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

16 programowalnych przycisków
ośmiokierunkowy krzyżak
podłączenie: USB
3 diody LED
dwa stopnie regulacji podstawki pod nadgarstek

Nostromo SpeedPad n52

POWER 5
DODATKI 3
ECO 4

\+ dla ludźmi z mniejszymi dłońmi: wygodny • możliwość konfiguracji wszystkich klawiszy

− kilka nieudanych rozwiązań (pokrętło) • mocno ograniczona możliwość regulacji oddalenia klawiszy od nasadki pod nadgarstek

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

>>> W zestawie dołączono 4 akumulatorki, niestety tylko 1800 mAh.

PODŚWIETLANE ŁADOWANIE

MT6207 Charging Lamp

Cena: 79,99 zł | Producent: Media-Tech | www.media-tech.pl

O ZALETACH posiadania akumulatorków przekonywać raczej nikogo nie trzeba – są niezastąpione w aparatach cyfrowych, odtwarzaczach MP3 i innych urządzeniach, które szybko wyczerpują baterie. Jeszcze dwa lata temu ładowanie trwało grubo ponad dobę, dziś ten czas znacznie się skrócił, w dodatku można go sobie uprzyjemnić.

Ot, choćby kupując ładowarkę Media-Techa, która może służyć również jako lampka biurowa. **Świeci dziesięcioma diodami LED, które dają białe, nieprzesadnie mocne światło** – w sam raz do komfortowej pracy. Dodatkowo w **zestawie są również cztery akumulatorki AA** (czyli duże paluszki) – **to niestety jedyny format, który jest obsługiwany przez urządzenie**, do ładowania AAA trzeba już zaopatrzyć się w coś innego. **Moc baterii nie jest niestety porażająca – to tylko 1800 mAh**, co przy dzisiejszym standardzie, wynoszącym 2400 mAh, nie wygląda szczególnie efektownie.

Podobnie ma się sprawa z czasem potrzebnym na pełne naładowanie akumulatorów. Jeśli zależy ci przede wszystkim na szybkości, rozejrzyj się za czymś innym: **napełnienie mocą 4 dołączonych baterii trwa 16 godzin, a czas ten może się jeszcze wydłużyć**, jeśli podczas ładowania jednocześnie chcesz używać lampki. Dużym plusem jest za to możliwość zasilania jej samej z akumulatorów. Dla kogoś, kto lubi wyjeżdżać pod namioty i nie rezygnować z czytania, nada się znakomicie.

Większych zastrzeżeń nie mam do gabarytów urządzenia. Lampka ma regulowane ramię (do 30 centymetrów), przez co można ją ustawić w dość komfortowej pozycji. Niestety długość kabla wiodącego do zasilacza w niektórych przypadkach może okazać się za mała, gdyż wynosi jedynie ok. 180 cm. Ogólnie jednak: **udane i przydatne urządzenie.** ■MQC

Rzeczywisty wymiar

Dołączone akumulatory: 1800 mAh
Obsługiwany format: AA
Czas ładowania:
600 mAh: 5-7 h
900 mAh: 8-10 h
1300 mAh: 11-15 h
1800 mAh: 16-20 h

Single/Double USB Charger
W ofercie Media-Techa są jeszcze dwie nowe, ciekawe ładowarki, które podpina się do USB. Mniejsza wersja obsługuje tylko jeden paluszek AAA (dołączony w zestawie), druga po dwa AA (dołączone – 2400 mAh!) lub AAA. Oba sprzęty są bardzo tanie, niestety mają wspólną, uciążliwą wadę: czas ładowania jest przeraźliwie długi – AAA w Single ładuje się 10 godzin, a dwie AA w Double... aż 30! Jeśli ci się nie spieszy – możesz się na nie skusić.
Single USB Charger: 14,99 zł
Double USB Charger: 24,99 zł

MT6207 Charging Lamp

POWER 7
DODATKI 3
ECO 7

\+ można ją zasilać akumulatorami • mocne, białe światło z diod LED • akceptowalna cena

− wolne ładowanie • ...które jest jeszcze wolniejsze, gdy używasz lampki

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

CYBERSTREFA

OSTATECZNA ROZGRYWKA 23-24.09.2006

OSTRY FINISZ W MOCNYM STYLU! OSTATECZNA ROZGRYWKA HEYAH LOGITECH CYBERSPORT

*W weekend **23-24 września 2006** - odbędzie się w Warszawie wielki finał **Heyah Logitech Cybersport** - największej krajowej ligi gier komputerowych. Przypomnijmy: Heyah Logitech Cybersport to całkowicie polski turniej, którego początki sięgają września 2005 roku - wtedy to wystartowały zapisy do pierwszego sezonu, w którym można było zagrać w Counter-Strike'a 1.6, Warcrafta III: The Frozen Throne i FIFĘ Football 2005. Nowością w porównaniu do innych tego typu imprez, było stworzenie dwóch klas: amatorskiej i profesjonalnej - takie rozgraniczenie miało służyć graczom mniej obeznanym z wirtualną rzeczywistością i dającym szansę na wygranie cennych nagród. Po roku działalności na oficjalnej stronie Ligi zarejestrowało się 6 tysięcy sympatyków elektronicznej rozrywki, a wsparcie, jakie otrzymaliśmy od naszych partnerów, przekroczyło najśmielsze oczekiwania rodzimych e-sportowców. To był impuls do rewolucji, której na imię Heyah Logitech Cybersport! „Ostateczna Rozgrywka" najlepszych krajowych graczy Counter-Strike'a, Warcrafta III, StarCrafta, Quake'a 4 i Need For Speed Most Wanted to bez wątpienia największy LAN tego roku w Polsce! Uczestnicy głównego turnieju będą mieli do dyspozycji 150 znakomitych maszyn. Pula wszystkich nagród wynosi grubo ponad **120 tysięcy złotych!** Zwycięzcy, oprócz wspaniałych upominków, będą się mogli poszczycić tytułem **Ligowych Mistrzów Polski w Grach Komputerowych** i otrzymają pamiątkowe puchary. Ale to nie koniec - triumfatorzy imprezy utworzą **Champions Team Poland**, który wyjedzie na Tajwan, by zmierzyć się tamtejszymi mistrzami! W tym roku finał Heyah Logitech Cybersport jest orgazniowany wspólnie z prestiżowym turniejem **World GameMaster Tournament**, którego organizatorem jest firma **ASUS**. Będzie się działo!*

*Uroczyste zakończenie drugiego sezonu Heyah Logitech - „Ostateczna Rozgrywka" - odbędzie się w stołecznej **Hali Mery**, która jest obiektem typowo sportowym. Oprócz treningów i zawodów tenisowych organizowane są tam również koncerty - do historii przeszły już tamtejsze występy Toola i Sisters of Mercy. Hala położona jest w bardzo dogodnym miejscu - otoczona zielenią, świetnie połączona komunikacyjnie ze ścisłym centrum miasta, idealnie nadaje się na tego typu turnieje. Dołożymy wszelkich starań, aby wszystko poszło zgodnie z planem.*

*Co nas czeka na samym LAN-ie? Oprócz najważniejszego, czyli głównego turnieju Heyah Logitech Cybersport, zgromadzona publiczność będzie mogła wziąć udział w wielu wspaniałych konkursach przygotowywanych zarówno przez nas - organizatorów - jak i partnerów Ligi - na pewno warto będzie się tym zainteresować, biorąc pod uwagę fakt, że do wygrania jest sprzęt komputerowy, gry i gadżety ligowe. Swoje stoiska będą mieli m.in. **Logitech, ASUS, CD-Action, GamesNET.pl i 4MAX**.*

Pierwszy dzień uświetniony zostanie również koncertem kultowego zespołu Mikro Orchestra (dawniej Gameboyzz Orchestra: http://mikroorchestra.com/), którego dokonania odbiły się głośnym echem na całym świecie. Oprócz tego przygotowujemy także kilkanaście niespodzianek, o których na razie SZA! :D

Więcej szczegółów sukcesywnie będzie się pojawiać na naszej stronie internetowej, więc sprawdzajcie ją regularnie:

www.cybersport.pl

Wszystkich serdecznie zapraszamy! Wstęp jest całkowicie BEZPŁATNY!

PRZEGLĄD CYBERSPORTOWY

KODE5 po rosyjsku

Faworytami rosyjskich eliminacji KODE5 w Counter-Strike'u były drużyny **Begrip.ru** oraz **Virtus.pro**. Zdumienie kibiców było o tyle duże, że żadnych z wymienionych klanów nie zdobył pierwszego miejsca. Drużyną, która zwyciężyła jest **forZe**. Klan, który był mniej znany w Europie niż Virtus.pro i Begrip.ru. forZe tą wygraną zagwarantowali sobie wyjazd do Chin na główny finał zawodów, gdzie pula nagród do zdobycia wynosi 160 tys. dolarów! Gratulujemy i życzmy sukcesów w dalszej grze. Droga forZe do zwycięstwa Rosja KODE5 eliminacje:

10:20 vs. inc.19 (de_dust2)
19:11 vs. Begrip.ru (de_inferno)
16:14 vs. Virtus.pro (de_train)

Klasyfikacja:

1. forZe (foont, k0kc, ROMJkE2H, XomA, Mosk)
2. Virtus.pro (Snoop, Lex, F_1N, Hel1, Hooch)
3. Begrip.ru (Xenitron, xek, Flatra, diNGo, ex)
4. inc.19 (Leon, Fisher, Susan, Xero, Juice)

KODE5 na pocieszenie

Bardzo dobrze znany niemal wszystkim fanom WarCrafta Koreańczyk **Dae Hui Cho**, znany również jako **4K ^ FoV**, znalazł się pod ostrzałem pytań serwisu Replays.net. 4K ^ FoV bez wątpienia pozostaje jednym z najlepszych zawodników grających w Warcrafta, mimo iż nie był w stanie zakwalifikować się na włoskie finały WCG. Jednak FoV weźmie udział w eliminacjach do nadchodzącej imprezy, a mianowicie Finałów KODE5, które odbędą się w Chinach. Z pewnością postara się wywalczyć dobre miejsce i szybko zapomnieć o wpadce z WCG. Podczas pobytu w Chinach FoV wstąpił do biura Replays.Net, gdzie został oczywiście zasypany gradem pytań - zapraszamy do lektury: www.meetyourmakers.com/scene/2129.html

Team Poland na Games Convention

W play-offach na drodze reprezentacji Polski stanęła Hiszpania - stawka była nie byle jaka, bo awans do ścisłego finału turnieju ESL European Nations Championship rozgrywanego w czasie targów Games Convention w Lipsku. Bez problemów nasi rodacy rozgromili rywala przegrywając tylko jedną rundę. Krótko mówiąc - pogrom Hiszpanów. Polacy wraz z najlepszymi drużynami narodowymi będą walczyć o miano najlepszej reprezentacji w Europie. Dzisiaj na oficjalnej stronie Team Poland ogłoszono skład, który będzie walczył w barwach naszego kraju.

line-up drużyny:

Łukasz **„LUq"** Wnęk
Filip **„Neo"** Kubski
Mariusz **„RedruM"** Grzegorzewski
Adam **„ruloN"** Wiśniewski
Wiktor **„TaZ"** Wojtas

Virtus.Pro do Singapuru!

W roku 2005 turniej Counter-Strike'a WCG Grand Finals w Singapurze odbywał się w wersji Source - **Virtus.Pro** zajęło wtedy czwarte miejsce. W tym roku klan ów również awansował do głównego finału na azjatyckiej wyspie, lecz impreza tym razem odbędzie się w wersji 1.6. Virtus.Pro nie przegrało żadnego meczu, a w finale pokonało Begrip.ru 16:5. Ciekawostką jest fakt, iż **ForZe**, zwycięzca KODE5, Rosja nie ulokował się na dogodnej pozycji. Klan zajął dopiero siódme miejsce.

Klasyfikacja końcowa:

1. Virtus.Pro
2. Begrip Gaming
3. -DA-
4. Seven.Pro
5. TRAP
6. GoodManagement
7. forZe
8. A-Gaming

ŁAPĘ PRZYKŁADA
Logitech
ASUS Rock Solid · Heart Touching
GamesNET.pl
CDPROJEKT
EA GAMES
eSports.pl
4MAX
bis
CD-ACTION www.cdaction.com.pl

Gigabajty w kieszeni

Nośniki informacji

Dawniej przenoszono informacje poprzez perforowane karty, taśmy magnetyczne, wielkie kasety z dyskami – dziś dużo więcej można przy użyciu zegarka czy breloczka do kluczy.

SPOSOBÓW na przenoszenie dużych ilości danych jest wiele, a producenci prześcigają się w tworzeniu coraz mniejszych i tańszych urządzeń. Dziś już nawet nie opłaca się wypalać płyt, jeśli nie potrzebujesz archiwizować danych. Z pomocą przychodzą odtwarzacze MP3, aparaty cyfrowe, palmtopy, photobanki, telefony komórkowe... i wiele, wiele innych urządzeń.

W poniższym tekście przedstawiamy kilka najpopularniejszych sposobów na przenoszenie danych. Podajemy też cenę za gigabajt pamięci dla różnych urządzeń, najtańszych w swoich kategoriach (w standardowych cenach, bez specjalnych promocji).

Uwaga: kwoty są orientacyjne, podane na podstawie oferty jednego z największych sklepów komputerowych w Polsce. Aby uzyskać szacunkowe ceny sprzętów, należy pomnożyć podaną kwotę przez liczbę gigabajtów.) ■ **MQC & MIKE-L**

Pendrive'y

Moduły pamięci umieszczone zazwyczaj w obudowach chroniących przed uszkodzeniami fizycznymi – są nawet takie, które można zamrażać, gotować, przejechać po nich samochodem, a dane nie ulegają zniszczeniu. Przybierają najrozmaitsze formy, od zupełnie prostych, poprzez eleganckie metalowe, po najwymyślniejsze (sztuczne sushi, breloczki, maskotki). Podłączane są poprzez złącze USB. Czasem w formie pendrive'ów robione są czytniki kart SD/MMC. Niektóre modele potrafią również w bardzo dobry sposób ochraniać dane. Za niewiele większe pieniądze można kupić np. pendrive'a, który jest zabezpieczony... zeskanowanymi liniami papilarnymi!

CENA ZA GB

Pendrive (4 GB): 85 zł

\+ działają bez dodatkowych czytników • małe, ale trudniejsze do zgubienia: mogą służyć np. jako brelok do kluczy • niższa niż przy kartach cena za GB

− nadają się tylko do przenoszenia danych między komputerami

Odtwarzacze MP3/MP4

Niejednokrotnie kształty odtwarzaczy przypominają wymienione wyżej urządzenia, ale **przenoszenie danych to tylko ich dodatkowa funkcja**. Przede wszystkim pozwalają na odtwarzanie plików multimedialnych, co należy brać pod uwagę przy patrzeniu na cenę za GB. Jeśli potrzebujesz tylko czegoś do przenoszenia danych, odtwarzaczami się nie zajmuj. Jeśli chcesz jednak np. podczas owego przenoszenia posłuchać muzyki, będą w sam raz. (Albo jeśli przenosisz owe dane na tyle rzadko, że nie opłaca ci się zakup np. pendrive'a/dysku.) Playery również występują z pamięciami flash (jak w pendrive'ach) lub małymi dyskami twardymi – te drugie są zauważalnie większe i cięższe.

Tylko uwaga: **kupuj raczej te odtwarzacze, które są w Windows XP rozpoznawane jako przenośne dyski twarde**. Większość nowych urządzeń największych firm niestety do kopiowania danych wymaga instalowania dodatkowych sterowników. Czasem więc lepiej kupić sprzęt mniej znanej marki, niż później męczyć się z niewygodnym w komunikacji, choć niewątpliwie estetycznym iPodem.

CENA ZA GB

Flash 1 GB: 275 zł

Dysk 30 GB: 37 zł

\+ masa multimedialnych zastosowań • możliwość przeglądania plików, które przenosisz

− jeśli urządzenie nie ma swojej wtyczki USB, musisz nosić ze sobą kabel • jak na sprzęt tylko do magazynowania danych, za drogie

Kieszenie na dyski twarde

Były one bardzo popularne już kilka lat temu. Wyjmowało się je ze specjalnych szyn i nosiło jak teczuszkę (wraz ze standardowym dyskiem 3,5" w środku). Niestety sprzęt był wrażliwy na wstrząsy i upadki, a w dodatku był kompatybilny tylko z kieszeniami o tym samym modelu. Obecnie obudowy tego typu są dość uniwersalne – posiadają przynajmniej jedno złącze USB (czasem służą jako hub), znaleźć można także wyposażone w IEEE 1394 czy SerialATA. Występują w kilku „rozmiarach", gdyż przewidziano stosowne konstrukcje dla dysków 2,5" oraz 3,5". Najnowsze urządzenia tego typu pozwalają na podłączanie konstrukcji wykorzystujących złącze SerialATA. **Mankamentem jest fakt, że często do ich prawidłowej pracy wymagany jest zasilacz.** Jeśli obudowa posiada standardowe gniazdo, można dokupić uniwersalny zasilacz 12 V, lecz jeśli jest to specyficzne złącze – mamy kłopot. Często są bowiem problemy ze znalezieniem odpowiedniego konwertera i zmuszeni jesteśmy taszczyć nie tylko obudowę, ale i zasilacz.

Cena: od 50 do 600 zł (bez dysku)

+ można do nich wsadzić dyski wewnętrzne – najtańsze • przy przenoszeniu plików nie trzeba kopiować danych z dysku – wystarczy wziąć sam dysk
− wrażliwe na uszkodzenia/wstrząsy • czasem kłopoty z zasilaniem • duże i nieporęczne w transporcie

Przenośne dyski twarde

Małe, najczęściej 2,5" lub 3,5", zamknięte w obudowach (niejednokrotnie dość odpornych na uszkodzenia) i posiadające wbudowany przewód łączący z komputerami lub stosowne złącza i odpowiednie kable pozwalające na transfer danych. Spotyka się konstrukcje podłączane do USB i IEEE 1394. Niestety przy tym pierwszym rozwiązaniu „wąskim gardłem" jest transfer danych przez USB – kilkaset gigabajtów przez ten port kopiuje się całe wieki. Z drugiej strony – **zapewniają ogromną przestrzeń na nasze dane, nieporównywalne z innymi nośnikami.** (W popularnym iPodzie też tkwi takowy dysk.)

CENA ZA GB
500 GB: 2 zł (!!!)

+ bardzo wysoka pojemność • oszałamiająco niska cena za gigabajt
− mniej poręczny do przenoszenia • jak na pojemność: w przypadku USB wolny transfer

Karty pamięci

Służą do magazynowania i przenoszenia informacji. W maleńkich obudowach znajdują się jedynie moduły pamięci flash (dane nie kasują się po odłączeniu zasilania) oraz niezbędny do ich pracy kontroler i gniazda pozwalające podłączyć je do urządzeń lub czytników. W zależności od typu, wykorzystywane są w aparatach cyfrowych, odtwarzaczach MP3, komórkach – o ile sprzęt nie ma swojego własnego standardu, **zwykła karta SD może działać w bardzo wielu różnych urządzeniach o różnorakim przeznaczeniu, co jest niewątpliwie atutem tego urządzenia.** Sam używam takowej karty w aparacie, odtwarzaczu MP3 i do przenoszenia napisanych w domu tekstów.

CENA ZA GB
Compact Flash 4 GB: 125 zł
SD 4 GB: 122 zł

+ niezwykle małe – mieszczą się wszędzie • mnogość zastosowań
− pojemność do 4 GB • w kompie musisz mieć czytnik • są tak małe, że nietrudno je zgubić... • wiele różnych standardów kart

Jarmark św. Modda

Hut Sędzimir | Podkręcacze się zjechali...

Modding komputerów zyskuje na popularności – coraz częściej piszą o nim pisma komputerowe (w tym nasze), a grupa osób zainteresowanych „tuningiem" pecetów stale rośnie.

To, że modding jest obecnie trendy – i bardzo dobrze! – widać było wyraźnie na V Ogólnopolskim Zjeździe O/c & Moders, który odbył się w dniach 18-20 sierpnia w samym centrum Gdańska. Trzeba przyznać, że główny organizator imprezy, firma Realitynet, która od lat wspiera modding w naszym kraju, dołożyła starań, by **było to wydarzenie ogólnodostępne, a nie zamknięte dla wąskiego grona fanów grzebania w sprzęcie**. Cel ten udało się osiągnąć w prosty, choć wymagający ogromnej siły przekonywania sposób.

Zjazd, od pierwszej edycji organizowany w Gdańsku, został w tym roku włączony do oficjalnego kalendarza odbywającego się tam w sierpniu Jarmarku św. Dominika, rokrocznie najważniejszej trójmiejskiej imprezy, przyciągającej miliony turystów z Polski i całego świata. Oczywiście pokazy przerobionych komputerów nie zainteresowały aż tylu osób, ale mimo tego główny namiot imprezy, ustawiony w samym centrum miasta przez dyrekcję Międzynarodowych Targów Gdańskich, sprawiał, że tegoroczny Zjazd wyglądał bardzo profesjonalnie.

Mistrzostwa na początek

Program imprezy również przygotowano w profesjonalny sposób, na trzy dni rozkładając wydarzenia, które mogły zainteresować zarówno przypadkowych turystów, jak i komputerowców, którzy dokładnie wiedzieli, gdzie i po co się znaleźli. Pierwszy dzień Zjazdu przeznaczony był głównie na przyjazd i rejestrację uczestników biorących udział w konkursach – w tym najważniejszym: na przerobioną obudowę. Mniej było więc wtedy moddingu, a więcej rozrywki (oczywiście multimedialnej). Rozegrano mistrzostwa Polski w xboxowych grach Halo oraz bijatyce Soul Calibur II, a także wydanej na PS2 grze Tekken 5 – championem tej pierwszej zostali hpfil4 i Kila, laur zwycięzcy w drugiej przypadł w udziale Grim, w trzeciej wszystkich pokonał Reptail. Ważnym punktem dnia była również prezentacja komputera o enigmatycznej nazwie NOS3 – maszyny stworzonej specjalnie przez szczecińskich modderów Dzidzię i Reanimatora, którzy od trzech edycji Zjazdów przygotowują taką modyfikację specjalnie na okoliczność imprezy (patrz: ramka niżej).

Nasi faworyci: elegancki zestaw „Prawie zdążyłem" oraz cudna „Frania" z bulgoczącą wodą w środku.

Zwycięska obudowa „Musk", stworzona w niecałe 24 godziny!

Dzień drugi

Wszystko to było jednak tylko wstępem do drugiego dnia Zjazdu, kiedy to przygotowane przez organizatorów atrakcje wypełniły czas od wczesnych godzin przedpołudniowych aż po późne popołudnie. Można było wtedy zapoznać się z wszystkimi modyfikacjami zgłoszonymi na konkurs przerobionych obudów (najciekawsze prace zobaczyć możecie na fotkach ilustrujących tę relację). Wtedy też ruszyło głosowanie, które miało wyłonić zwycięzcę – decydujące było zdanie publiczności imprezy, która swoje głosy wrzucała do urny wykonanej (jakżeby inaczej!) z obudowy komputera. Setki fanów moddingu mogło również zapoznać się z najróżniejszymi podzespołami i komponentami prezentowanymi na stoiskach producentów hardware'u – warto dodać, że poza mniejszymi, wyspecjalizowanymi w moddingu firmami (m.in. Zenfist, PC-Tuning, Akasa, Realitynet, Megapuls) na imprezie zaprezentowali się również tacy giganci jak Nvidia i Asus, co jest kolejnym dowodem na rosnące znaczenie sceny moddingowej.

NOS3

NOS3 to pokazowy komputer przygotowany specjalnie na potrzeby piątej edycji Zjazdu. Stali za nim **Dzidzia** oraz **Reanimator**, ludzie, którzy według słów organizatora imprezy mają „totalnie ześwirowane pomysły". Nie sposób się z nim nie zgodzić – **NOS3 jeździ na gąsienicach, strzela ogniem na wysokość czterech i pół metra, a przy tym gra dzięki zainstalowanym głośnikom z systemem dźwięku 7.1.** Nazwa NOS to skrót od Nitrous Oxidous System – wzięła się stąd, że każdy kolejny NOS jest chłodzony gazem, wstrzykiwanym cyklicznie na procesor.

Modding & Destroying

Organizatorem tej i wszystkich poprzednich edycji imprezy jest Rafał Wysiński z firmy Realitynet. Oto, co ma do powiedzenia o Zjeździe i scenie moddingowej w Polsce.

Rafał Wysiński, organizator imprezy.

To już piąta edycja imprezy. Jakie były pierwsze Zjazdy?
Zaczynaliśmy od ekipy trzydziestu osób, która na głównej ulicy Gdańska pokazywała, jak wygląda modding – a właściwie „destroying" – komputerów. Później, wraz z każdą kolejną imprezą, rośliśmy w siłę, aż do tegorocznej edycji, która wygląda naprawdę okazale. Do tej pory impreza odbywała się co roku w innym miejscu, myślę jednak, że jeśli uczestnikom spodoba się Jarmark św. Dominika, również przy następnej edycji tutaj wrócimy.

Ważną częścią imprezy są konkursy. Jakie będą w tym roku?
Najważniejszym jest konkurs na najlepiej zmodyfikowaną obudowę. Nagrody są zacne, bo za pierwsze miejsce można zdobyć sprzęt ufundowany przez takie firmy jak Intel, ASUS i Kingston.

Czy ciężko namówić takich sponsorów na udział w imprezie moddingowej?
Jeszcze ciężko, ale coraz wyraźniej widać, że firmy, nawet te największe, dostrzegają zainteresowanie użytkowników tym tematem. Szczególnie muszę pochwalić firmę Kingston, ponieważ wspiera nas od samego początku! Myślę, że będzie coraz lepiej...

No właśnie – jak będzie się rozwijać scena moddingu?
Ten rozwój najlepiej pokazują imprezy poświęcone tej tematyce, także nasza. W tym roku specjalnie na nasz Zjazd przyjechało co najmniej pięćset osób z całej Polski, z dużą ciekawością zaglądają do naszego namiotu także turyści, którzy są w Gdańsku ze względu na Jarmark św. Dominika. To naprawdę interesuje ludzi.

Jak oceniasz polską scenę moddingową?
Ciężko określić, ile osób zajmuje się moddingiem czy też kibicuje modderom – według moich szacunków tworzą oni grupę około kilkudziesięciu tysięcy osób. Ciekawe jest to, że Polska scena wypada na tle innych krajów bardzo dobrze. Najwięcej fanów przeróbek jest oczywiście w USA, ale to dlatego, że tam ludzie mają po prostu więcej pieniędzy. Na pewno jednak jesteśmy krajem, gdzie ludzie mają wenę i chce im się coś robić – można u nas zobaczyć obudowy robione z drewna, pleksi, modeliny, zestawy projektowane i składane zupełnie od podstaw. To, że polscy fani modyfikacji nie mają dużo pieniędzy, sprawia, że muszą wymyślić inne sposoby na osiągnięcie zamierzonych celów – a to sprzyja kreatywności.

Wałęsa modder?

W drugim dniu imprezy Zjazd wyszedł poza swój okazały namiot i część konkursów oraz innych wydarzeń miała miejsce na scenie Jarmarku św. Dominika – na zmianę m.in. z organizowanymi przez Telewizję Polską mistrzostwami w wysyłaniu SMS-ów, w których udział brał... Lech Wałęsa. Mimo zacnej konkurencji konkursy związane z moddingiem cieszyły się niewiele mniejszym powodzeniem. Część z nich ewidentnie przeznaczona była dla gdańszczan i turystów, ich celem było zainteresowanie tematyką osoby na co dzień niezwiązane z moddingiem (to np. konkurs malowania myszek), pozostałe skierowane były już do entuzjastów. Taki był też konkurs na drużynową modyfikację obudowy, który jednak przesunięty został z soboty na niedzielę ze względu na kolizję z telewizyjnymi transmisjami z Jarmarku św. Dominika.

24 godziny do zwycięstwa

Drugi dzień imprezy zakończył się wyłonieniem zwycięzcy głównego konkursu Zjazdu: na modyfikację obudowy. Wygrali go **Mr. Muffin (Cezary Nowak), birdman (Maciej Skowroński) oraz Meecowhy (Mikołaj Nowak), docenieni przez publiczność za przeróbkę o nazwie Musk.** Zwycięską obudowę cała trójka przygotowała w... 24 godziny, bowiem komputer, który szykowali od ponad miesiąca, uległ awarii tuż przed Zjazdem! **Poza satysfakcją zwycięzcy otrzymali też całą furę sprzętu komputerowego o wartości kilku tysięcy złotych** (były to m.in. procesory Intela, pamięci Kingston, płyty firmy ASUS). To kolejny punkt, za który warto pochwalić organizatorów – **pula nagród dla zwycięzców we wszystkich konkursach wynosiła łącznie więcej niż 50 tysięcy złotych!**

Podkręcanie i przyśpieszanie

Trzeci dzień Zjazdu stał pod znakiem **overclockingu** i z oczywistych względów cieszył się największym zainteresowaniem komputerowców zajmujących się podkręcaniem i przyśpieszaniem peceta oraz poszczególnych jego podzespołów. Chłodzenie cieczą to już dla osób zorientowanych w temacie normalka (obszerny tekst na ten temat zamieściliśmy w poprzednim numerze), tu jednak można było zobaczyć bardzo efektowne (buchające parą!) zestawy wykorzystujące do chłodzenia... **azot i suchy lód.** W niedzielę odbył się też przełożony konkurs na drużynową modyfikację obudowy. Udział brały w nim trzyosobowe drużyny, których celem było przygotowanie modyfikacji prawdziwie błyskawicznej – wszystkie prace trzeba było wykonać w półtorej godziny.

Odpicuj swojego PC

V Ogólnopolski Zjazd O/c & Modders zakończył się około godziny 15, na krótko przed zamknięciem całego Jarmarku św. Dominika, którego był nietypową, ale bardzo interesującą – szczególnie dla komputerowców – częścią. Impreza pokazała, że modding i overclocking mają się w naszym kraju bardzo dobrze, a biorąc pod uwagę profesjonalizm osób zajmujących się jego popularyzacją, będzie jeszcze lepiej. I dobrze – bo jak by nie patrzeć, standardowy pecet to szara, nieciekawa skrzynka... **|CDA|**

KONKURS SMS

Wraz z organizatorami i sponsorami Zjazdu zorganizowaliśmy konkurs, w którym zdobyć można kilka wartościowych – szczególnie dla moddersów – nagród.

Do wygrania mamy zestaw chłodzenia wodnego Realitynet Frost Basic Kit (blok wodny Frost2Slim (CPU), pompa 12v, chłodnica, wentylator, węże + odpowietrznik), obudowę TACENS AUDEO, system chłodzenia karty graficznej EVERCOOL VC-RHC TURBO2 oraz zjazdową koszulkę i długopis, które rozdamy trzem laureatom.

Którą edycją Zjazdu była tegoroczna?
a) czwartą
b) piątą
c) szóstą

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.VOM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 3 PAŹDZIERNIKA 2006 R.

Nagrody funduja: Realitynet – polski producent chłodzenia cieczą (www.watercooling.com.pl), oraz Megapuls, wyłączny przedstawiciel firm Tacens oraz Evercool (www.megapuls.com.pl).

25 lat minęło...

CormaC | Ćwierć wieku z pecetem!

12 sierpnia 1981 roku zaprezentowano komputer, który rozpoczął w informatyzacji nową erę trwającą do dziś. Choć to nie firma IBM wymyśliła określenie „personal computer" (PC), to właśnie jej sprzęt stał się synonimem komputera osobistego. Niech ta okrągła rocznica będzie okazją do krótkiej wycieczki w przeszłość – przyjrzyjmy się pierwszemu pecetowi i zastanówmy się, co sprawiło, że blaszaki stały się tak popularne.

Pierwszą próbę wejścia na rynek mikrokomputerów firma IBM podjęła już **w roku 1975** za sprawą modelu **IBM 5100**. Podejście to należy jednak uznać za **całkowicie nieudane**. Komputer ten – wyposażony w 16-64 KB RAM, pamięć taśmową i wbudowany ekranik (5 cali) – był bardzo drogi (10-20 tys. dolarów w zależności od wersji!) i przegrał m.in. ze swym rówieśnikiem Altairem (który oferowany był w – uwaga! – zestawach do samodzielnego montażu za niewiarygodnie niską cenę 400 dolarów). Po tej porażce IBM rozważał nawet wykupienie firmy Atari i rozwijanie jej linii komputerów osobistych.

Po 6 latach jednak wprowadzono na rynek komputer **IBM PC 5150**, który okazał się strzałem w dziesiątkę. Była to najbardziej zaawansowana wówczas konstrukcja i zastosowano w niej rewolucyjne rozwiązanie, które przyczyniło się do tego, iż pecety żyją nadal, podczas gdy Atarynki czy Amigi trwają już tylko we wspomnieniach zapaleńców.

Szara skrzynka

Pierwszy blaszak sprzedawany był w bardzo popularnej niegdyś obudowie typu *desktop* (czyli poziomej, na której można było postawić monitor). Skrzynka kryła procesor **Intel 8088 taktowany zegarem 4,77 MHz** (tak – niecałe pięć MHz!), **16 KB pamięci RAM** (rozszerzalnej do 256 KB) oraz **jedną lub dwie stacje dyskietek 5,25"** o pojemności 160 KB (na upowszechnienie dysków twardych trzeba było jeszcze poczekać).

Można było do niego dokupić drukarkę oraz kolorowy monitor (w standardzie był monochromatyczny), o ile komuś zależało na tym, by komputer wyświetlał mu literki i cyferki w jednym z 8 kolorów na jednym z 16 rodzajów tła. **Wersja podstawowa kosztowała 1 565 dolarów** – była to cena rozsądna na tyle, że pecet mógł trafić do szerokiego grona odbiorców. Kilka miesięcy po premierze modelu 5150 Time Magazine uhonorował go tytułem... człowieka roku!

Projektanci z IBM zdecydowali się na **architekturę otwartą** – to jest właśnie to wspomniane wyżej rewolucyjne rozwiązanie. PC 5150 składał się z dostępnych w sklepach podzespołów, które można było wymieniać, dostosowując komputer do swoich potrzeb, rozbudowując go i unowocześniając.

Pewnie – w innych komputerach też można było np. rozszerzać pamięć. Tyle tylko, że ile pamięci by się nie wepchało do Amigi 500, nadal pozostawała ona Amigą 500 – ze względu na to, że kości graficznych nie dało się w niej wymienić. W pecetach wystarczyło wymienić kartę graficzną np. z CGA na VGA, by przed użytkownikiem otwarło się całe spektrum nowych możliwości. Apple, dla przykładu, zdecydował się na otwartą architekturę dopiero w 1987 roku, wypuszczając komputer o nazwie Macintosh II.

Wróćmy jednak do PC 5150. Część z was zastanawia się być może, do czego przydatny mógł być komputer, który dysponował tak mizerną mocą obliczeniową i nawet nie wyświetlał grafiki. Otóż **wbrew pozorom dawało się na nim zrobić całkiem sporo** – przecież do prac biurowych, takich jak edycja tekstów, bazy danych czy prowadzenie obliczeń, grafika i dźwięk nie były potrzebne. Poza tym pierwszy pecet miał wbudowany interpreter języka BASIC, który pozwalał bardziej zaawansowanym użytkownikom pisać przydatne programy (sam BASIC oczywiście debiutował na długo przed pecetem). I tutaj dochodzimy do ważnej kwestii – systemu operacyjnego...

Pradziad peceta – IBM 5100. Sroga ta taśma na dane, prawda?

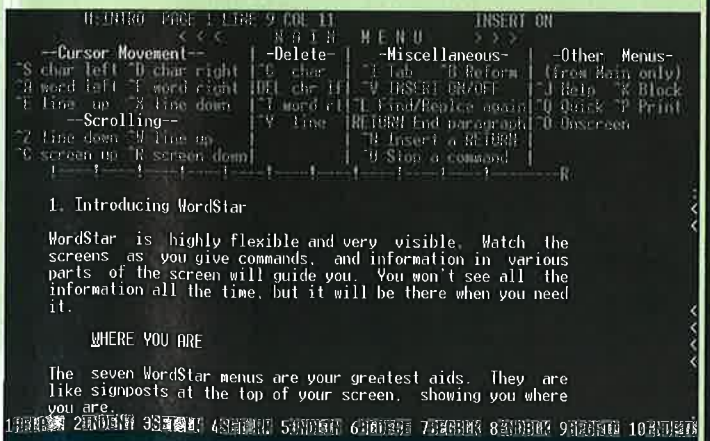
Sprytny Bill

Pomiędzy sprzętem a użytkownikiem pośredniczył w IBM PC 5150 16-bitowy system MS-DOS 1,0 mało wtedy znaczącej firmy Microsoft. IBM rozmawiał z Billem Gatesem na temat peceta i systemu operacyjnego już w połowie roku 1980. **MS-DOS nie był autorskim pomysłem Billa i spółki***. Oparty został na oprogramowaniu QDOS

Microsoft w roku 1978. Popatrzcie na tego leszcza w lewym dolnym rogu. Poznajecie Billa?

(jego autor trafił potem do Microsoftu), które z kolei wzorowane było na jeszcze innym systemie – CP/M (Control Program for Microcomputers). Microsoft kupił prawa do QDOS-a za mniej niż 100 tys. dolarów (różne źródła podają różne kwoty, w tym tak niską jak 25 tys.) i tak zaczął swój niezwykły marsz, którego skutki są nam wszystkim doskonale znane. Gatesowi udało się bowiem przekonać IBM, by pozwolił Microsoftowi zachować prawa do MS-DOS-a.

Klonowane pecety szybko zawojowały świat, wymiatając konkurencyjne konstrukcje z rynku lub spychając je na margines. To rozwiązanie wyniosło też na tron Billa Gatesa – w końcu do każdego blaszaka potrzebny jest system operacyjny. Można się zastanawiać, jak potoczyłyby się losy pecetów, gdyby IBM postanowił zachować wyłączność do produkcji blaszaków. Można, ale po



Popularny edytor tekstu WordStar. Wersja DOS-owa powstała w 1982 roku.

MS-DOS był systemem całkowicie tekstowym, w którym polecenia trzeba było wpisywać z klawiatury. **Pierwszy Windows (1985) był – swoją drogą – jedynie graficzną nakładką na MS-DOS-a**, a nie prawdziwym systemem operacyjnym (tym był dopiero Windows NT z 1993 roku).

Prócz otwartej architektury i elastyczności do popularności peceta przyczyniło się coś jeszcze – **IBM pozwolił do woli i bezpłatnie go kopiować**, przekształcając swój pomysł w dobro wspólne, co było posunięciem niespotykanym.

co? Najważniejsze, że niemal wszyscy z was mają kompy PC, a nie np. Amigi 8400, Atari 4080ST czy Macintoshe... **|CDA|**

**Microsoft mało co sam wymyślił – tak BASIC, jak i graficzny interfejs użytkownika (GUI) powstały wcześniej. Sprytny Bill tylko dostosował je do potrzeb konkretnego sprzętu. GUI oraz myszkę zastosowano po raz pierwszy w komputerze Xerox Alto w 1973 roku. Kiedy Apple pozwało Microsoft o kradzież pomysłu na okienkowy system, Gates odpowiedział, że przecież obie firmy podpatrzyły to rozwiązanie u Xeroxa. Tyle że w Apple prace nad GUI podobno zaczęły się, jeszcze zanim Steve Jobs (szef tej firmy) zobaczył Xeroxa Alto.*

Zapnij pasy!
Najszybszy na świecie monitor LCD,
tylko 2 ms czas reakcji !!

BenQ FP93GX LCD Monitor

BenQ FP93GX jest optymalnym urządzeniem dla tych, którzy kochają kolorową i dynamiczną grafikę!
Z 2 ms czasem reakcji nie ma mowy o żadnych spowolnieniach czy smużeniu !

Monitor oferuje wysoki kontrast 700:1 i jasność 300 cd/m2. Jest wyposażony w podwójne gniazdo wejścia, analogowe złącze D-Sub oraz cyfrowe DVI. Dzięki technologii AMA, BenQ FP93GX wyświetla precyzyjnie odcienie szarości, a kolorom nadaje rzeczywiste barwy.

BenQ.pl

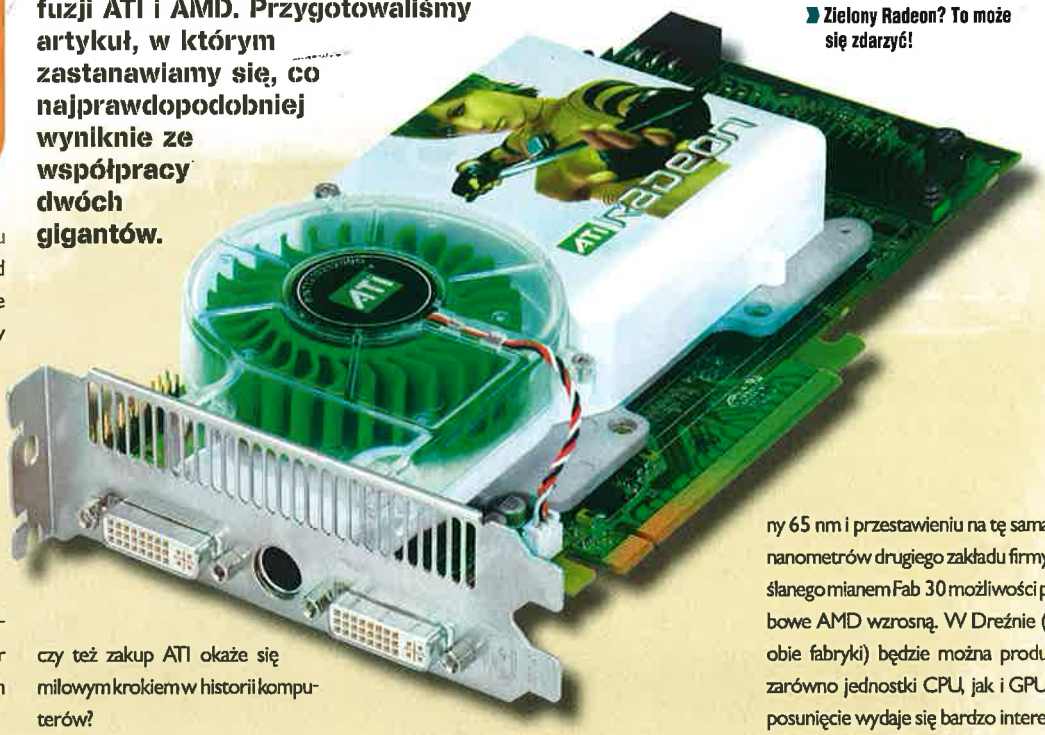
BenQ
Enjoyment Matters

ATI w rękach AMD

Czas na zielone Radeony?

Grzegorz Kubera | Najważniejsza fuzja w historii komputerów?

W Internecie roi się od informacji dotyczących fuzji ATI i AMD. Przygotowaliśmy artykuł, w którym zastanawiamy się, co najprawdopodobniej wyniknie ze współpracy dwóch gigantów.



Zielony Radeon? To może się zdarzyć!

Pogłoski o rzekomym przejęciu koncernu ATI Technologies przez Advanced Micro Devices (AMD) krążyły w Internecie już od dłuższego czasu. Po raz pierwszy informacje te ujrzały światło dzienne na początku czerwca, tuż przed rozpoczęciem targów Computex. Obecnie **AMD oficjalnie ogłosiło już przejęcie ATI**, dzięki czemu zyskało m.in. rzeszę doświadczonych inżynierów, odpowiedzialnych za projektowanie układów graficznych dla komputerów przenośnych i stacjonarnych, jak również dla telefonów komórkowych czy konsol do gier oraz dostęp do opracowanych przez nich technologii.

Decydując się na przejęcie ATI, AMD musiało liczyć się z wieloma niebezpieczeństwa. Analitycy **uważali, że tak duży wydatek przyczyni się do znacznych opóźnień przy wprowadzaniu nowych procesorów AMD oraz do ograniczenia nakładów finansowych przeznaczonych na rozwój i opracowywanie nowych technologii**. Taki stan rzeczy na pewno wpłynąłby negatywnie na pozycję AMD na rynku, przez co Intel stanąłby pewniej na stanowisku lidera.

Poza tym, nowy nabytek AMD mógłby – mówiąc delikatnie – nie spodobać się firmie NVIDIA, która produkuje najwydajniejsze i najlepiej sprzedające się chipsety dla płyt głównych pod AMD (rodzina nForce). W tym wypadku oferta AMD uległaby poważnemu uszczupleniu – w sklepach znalazłyby się wyłącznie płyty bazujące na chipsetach Radeon Xpress i CrossFire Xpress – zwolennicy platform AMD musieliby się pożegnać z możliwością instalowania w swoich komputerach kart graficznych GeForce pracujących w trybie SLI. Czy więc Hector Ruiz, szef AMD, postradał zmysły, czy też zakup ATI okaże się milowym krokiem w historii komputerów?

Sporo kasy do wydania

Przejęciu ATI przez AMD towarzyszyło mnóstwo emocji i interesujących spekulacji. Nie zabrakło też ogromnej kupy szmalu. Aby sfinansować transakcję, AMD zaciągnął w bankach pożyczki w wysokości 2,5 miliarda dolarów. Przedstawiciele AMD oznajmili, że **korporacja zgodziła się zakupić wszystkie udziały w firmie ATI za łączną kwotę 5,4 miliarda dolarów**. Dodatkowo, producent popularnych procesorów skorzystał z pomocy firmy inwestycyjnej Morgan Stanley Senior Funding, która zdecydowała się wyłożyć w ramach długoterminowej pożyczki 2,5 mld zielonych.

Istotną informacją jest również redukcja zatrudnienia w ATI, która ma zminimalizować koszty o blisko 75 mln USD. Pracy nie straci dotychczasowy dyrektor zarządzający ATI, Dave Orton – zostanie on mianowany wiceprezesem AMD, odpowiedzialnym za oddział produkcji układów graficznych.

W panującym natłoku informacji trudno wydobyć te najistotniejsze dane, a by dowiedzieć się, jakie są strategiczne oraz ekonomiczne cele dwóch gigantów, trzeba poświęcić niejedno popołudnie na wertowanie dostępnych materiałów. Na szczęście my mamy to już za sobą.

Pierwszym faktem, o którym należy wspomnieć, jest umowa zawarta pomiędzy korporacjami. Biorąc pod uwagę wypowiedzi szefów obydwu koncernów, możemy się domyślić, że mamy do czynienia bardziej z połączeniem firm niż typowym przejęciem.

Najczęściej wykupuje się firmy, które mają kłopoty finansowe i są na granicy upadłości. Chyba że jest się szefem AMD i można zakupić koncern, któremu wiedzie się świetnie. I co ciekawe, za sumę nie przekraczającą wartości rocznego obrotu firmy. Takie informacje wskazują przede wszystkim na jedno – **tu nie chodzi o pieniądze**.

Nowe możliwości AMD

Właściciel ATI zyskuje naprawdę sporo. Przede wszystkim, AMD może teraz produkować zarówno procesory, jak i układy graficzne. Po przejściu słynnej fabryki AMD o nazwie Fab 36 na wymiary technologiczny 65 nm i przestawieniu na tę samą liczbę nanometrów drugiego zakładu firmy, określanego mianem Fab 30 możliwości przerobowe AMD wzrosną. W Dreźnie (tam są obie fabryki) będzie można produkować zarówno jednostki CPU, jak i GPU. Takie posunięcie wydaje się bardzo interesujące, zwłaszcza że korzyść odniosłaby też firma ATI, bowiem moce produkcyjne AMD i wykorzystywana przez ten koncern technologia stoją na wyższym poziomie niż w fabrykach Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC), w których obecnie wytwarzane są Radeony.

Jednak to nie wszystkie korzyści płynące z połączenia dwóch koncernów. Wiarygodne źródła donoszą, że **najbardziej widoczne zmiany będą zachodzić dopiero za kilka lat**, ale już teraz można wspomnieć z rumieńcem na twarzy, że chodzi o **architekturę K10**, czyli o heterogeniczne (różnorodne) jądro. Prekursorem takiej architektury (mowa o procesorze Cell) jest IBM a – jak wiadomo – współpraca AMD z IBM-em układa się nader dobrze.

Tu zbliżamy się do poznania tajemnicy AMD i zaczynamy wreszcie rozumieć, co było warte tej niebotycznej sumy pieniędzy – a mianowicie – **jednolite shadery ATI** (z ang. unified shaders). Są to jednostki obliczeniowe, które mogą wykonywać działania zmiennoprzecinkowe oraz arytmetyczno-logiczne ALU (Arithmetic and

Logical Unit). Co więcej, potrafią one funkcjonować w zależności od potrzeb: albo jako jednostki obliczeniowe procesora, albo jako obsługujące proces tworzenia grafiki trójwymiarowej.

Procesor zamiast karty graficznej

Powyższe zdanie nie jest bynajmniej fantazjowaniem autora. Takie rozwiązanie stanowi najlepsze uzasadnienie wydania ogromnych pieniędzy. **Procesor, który dysponowałby mocą obliczeniową GPU i mógłby zarazem pełnić rolę typowej jednostki CPU**, przyniósłby firmie AMD sporą liczbę klientów.

Jednak dlaczego trzeba było od razu kupować całą korporację z Kanady – czyżby AMD narzekało na brak kreatywnych pracowników? Cóż, ATI zawsze dbało o zagadnienia patentowe, dlatego też koszt licencji na wspomniane rozwiązania mógłby się okazać na tyle wysoki, że bardziej opłacalną drogą okazał się zakup całego przedsiębiorstwa.

Zanim jednak procesor-do-prawie-wszystkiego trafi na półki sklepowe, trzeba się dowiedzieć, gdzie będzie on powstawał. Obecnie AMD dysponuje min. trzema odmiennymi zespołami projektowymi, wyróżniającymi się różnymi koncepcjami na dalszy rozwój konstrukcyjny. Ten pierwszy znany jest chyba wszystkim miłośnikom Athlonów. Jest to grupa, odpowiedzialna za **rodzinę procesorów K7 i K8**. Drugi zespół, składający się głównie z młodych pracowników, wykorzystuje swoje umiejętności dla **architektury heterogenicznej**, a także interesuje się Cellem i innymi nowinkami technologicznymi. Całkiem możliwe, że to właśnie ci ludzie stworzą w przyszłości upragnione urządzenie, które na zawsze pozbawi nasz komputer jednego głośnego wiatraka.

Ostatnia, trzecia grupa postrzegana jest przez niektórych jako mit, gdyż **oficjalnie... w ogóle nie istnieje!** Dlatego też nie możemy jednomyślnie stwierdzić, czym tak naprawdę będzie seria K10, nad którą, hipotetycznie, ludzie ci pracują. Najbardziej prawdopodobną wydaje się być informacja, że **będą to obliczeniowe giganty o heterogenicznej architekturze**. Niemniej jednak nie możemy przekreślić dwóch pozostałych spekulacji – albo kontynuacja obecnej linii, albo pochodna technologii EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing), czyli seria oparta na kodzie x86.

ATI Radeon czy AMD Radeon?

Aktualności publikowane w Internecie potrafią być mylące. Sporo serwisów poinformowało swoich czytelników o nieco dziwnym podejściu AMD do marki ATI, a później – gdy informacja okazała się nieprawdziwa – tylko część wortali wprowadziła odpowiednie poprawki. Chodziło o pogrzebanie marki ATI.

Gareth Cater, przedstawiciel AMD, powiedział, że nowe przedsiębiorstwo będzie nosić nazwę AMD. Niektórzy wzięli sobie te słowa za bardzo do serca i uznali, że karty graficzne ATI zmienią nazwę na AMD Radeon. Co więcej, Chris Hook (ATI) dołożył swoje trzy grosze, mówiąc, że nie czuje się w jakiś specjalny sposób związany z nazwą produkowanych przez siebie urządzeń – dla niego najważniejsze jest, aby dostarczać wysokiej jakości produkty.

Tym sposobem narobiło się sporo zamieszania, aż do momentu, gdy rzecznik ATI podał do wiadomości publicznej, że szefostwo AMD zdaje sobie sprawę z siły marki ATI i nie zamierza jej porzucać. W sklepach nie znajdziemy zatem Radeonów z nowym oznaczeniem.

Minimalizacja

Dwudziesta piąta rocznica powstania peceta już za nami. Dokładnie dwunastego sierpnia 1981 roku firma IBM zaprezentowała komputer przeznaczony dla indywidualnego odbiorcy. (Więcej informacji znajdziesz na str. 148 – redakcja.) Pierwszy pecet został pokazany w sali balowej hotelu Waldorf Astoria w Nowym Jorku i kosztował 1565 dolarów. Maszyna oferowała o wiele więcej niż jej 20 lat starszy krewniak, który był warty aż 9 milionów dolarów i zajmował... cały budynek. Z początku analitycy podchodzili dosyć sceptycznie do produktu IBM-a, jednak później okazało się, że postawa ta była zupełnie nietrafna. Niebieski gigant sprzedał bowiem 240 tys. komputerów przez dwa pierwsze lata produkcji.

Najpierw cały budynek, potem blat biurka, aż w końcu... Czy koncern AMD jako pierwszy przyczyni się do dalszej minimalizacji podzespołów komputerowych i sprawi, że komputer wielkości pudełka zapałek będzie bliżej niż dalej? **[CDA]**

A, miga!

de Tiges | A(le fajnie) MIGA...

W 1984 roku pojawił się komputer, który długo był marzeniem graczy. 4096 kolorów i 4 ośmiobitowe przetworniki analogowo-cyfrowe to była jakość nieznana wcześniej.

Ale Commodore potrafił zabić swoją kurę znoszącą złote jajka. W 1994 roku właściwie nic się nie zmieniło. Dalej ten sam dźwięk i trochę lepsze kości graficzne, które były wykorzystywane tylko przez kilka gier. Większość i tak uruchamiała się na Amidze 500. Czy ktoś sobie teraz może wyobrazić nową produkcję, której „zaletą" będzie działanie na 486? Efekt był taki, że Commodore zbankrutował, a Amiga wylądowała na śmietniku historii. Ale warto ją – i gry na nią! – odkurzyć. Jak? Zaraz się dowiecie.

Modele

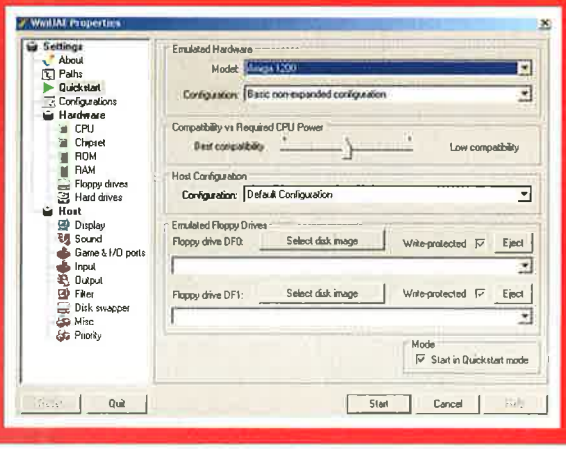
Aby efektywnie używać emulatora, należy najpierw poznać modele, które były w sprzedaży. WinUAE ma kilka zdefiniowanych profili, ale przecież zawsze można coś poprawić. Na początku wyjaśnię, czym się różnią poszczególne rodzaje pamięci:

Chip RAM – pamięć, do której dostęp mogą mieć układy audio/wideo oraz procesor. Działa ona wolniej, ale tam muszą się znajdować dane graficzne i muzyczne. Maksymalny rozmiar tej pamięci to 2 MB. Emulator pozwala ustawić 8 MB.

FastRAM – pamięć, do której dostęp ma tylko procesor, więc jest najszybsza. Z3 Fast w WinUAE to pamięć podłączania przez szynę Zorro III.

>>> Dzięki dodatkom Workbench nie jest już taki smutny jak dawniej.

Emulator



WinUAE jest już dość długo rozwijany, ale od wersji 1.0 zmieniono interfejs użytkownika. Wcześniej program był dość skomplikowany, ale w końcu dodano menu **Quickstart**, co bardzo ułatwiło obsługę. Wystarczy wybrać typ emulowanej Amigi i wcisnąć Start, ale w ten sposób przegapimy kilka ciekawych funkcji. Aby wywołać menu w czasie pracy, należy wcisnąć **F12**.

Od góry więc mamy.

Path – ścieżki dostępu do ważnych katalogów. Najważniejszy jest link do katalogu z Kickstartem (chociaż jednym).

Quickstart – tu wystarczy wybrać rodzaj Amigi oraz szybko wybrać dyskietkę (czyli plik ADF), która ma zostać uruchomiona. W sumie takie fajne „odpal i zapomnij".

Configurations – własne konfiguracje. Przydają się, gdy korzystamy z emulowanych dysków twardych. Ja mam dwa pliki oraz jeden wspólny katalog. Konfigurowanie tego za każdym razem jest dość niewygodne.

Menu **Hardware** zawiera opcje sprzętowe (to chyba nie jest niespodzianka?).

CPU – procesor. Jeżeli korzystałeś z Quickstartu, nie trzeba tu zaglądać. Dla procesora 68000 ustawia się największą kompatybilność. Jeżeli chcesz emulować wydajniejsze, ustaw jak najszybszą emulację. Warto także użyć wtedy trybu JIT, ponieważ bardzo przyspiesza to komputer. Zobacz na ekranie z SysInfo. PC-towa Amiga jest 18 razy szybsza od Amigi 4000.

>>> 10 lat temu tak szybka Amiga byłaby obiektem zazdrości właścicieli innym komputerów.

>>> Dla tej gry kupowało się Amigę.

SlowRAM – pamięć, która przez system jest traktowana jako FastRAM, ale dostęp do niej jest równie wolny, co do Chip RAM. Łączy wady obydwu powyższych rodzajów pamięci i należy ją potraktować jako ciekawostkę. Występuje tylko w Amidze 500.

RTG – pamięć kart graficznych. Przydaje się, gdy chcemy użyć wyższych trybów i mamy odpowiedni sterownik. Uzbrojeni w tę wiedzę możemy się przyjrzeć poszczególnym modelom Amig:

Amiga 500 – ma wbudowany procesor 68000, kości graficzne OCS, Kickstart 1,3 oraz 0,5 MB Chip RAM. Jednak zazwyczaj i tak miała rozszerzenie pamięci (o 0,5 MB Slow RAM). Większość gier wymaga co najmniej 1 MB RAM i taka konfiguracja jest wystarczająca. Amiga 2000 była „profesjonalną" wersją pięćsetki, a CDTV to też ten model, ale w bajeranckiej czarnej obudowie oraz z napędem CD.

Amiga 600 – Motorola 68000, 1 MB pamięci Chip, Kickstart 2.04 i kości graficzne ECS. Brakowało jej klawiatury numerycznej, ale za to miała kontroler dysku twardego i port PCMCIA. W sumie niewiele się różni od Amigi 500+. Do tej rodziny można zaliczyć także Amigę 3000, która jednak miała o wiele szybszy procesor (68030) i więcej pamięci RAM.

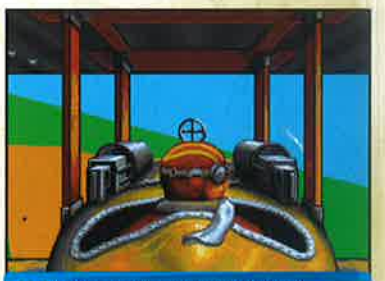
Amiga 1200 – następczyni pięćsetki, która miała procesor 68EC020, 2 MB pamięci CHIP, Kickstart 3.0 oraz układy graficzne AGA. Ten komputer miał zatrzymać spadek sprzedaży wyrobów Commodore'a, ale jak wiadomo, tak się nie stało. O wiele ciekawiej prezentowała się Amiga 4000, która była dość powszechnie używana w studiach telewizyjnych, ale jej cena była za wysoka dla przeciętnego użytkownika. Miała ona także o wiele szybsze procesory 68030, 68040 a nawet 68060. Ta rodzina Amig doczekała się kart z procesorami PowerPC. Ciekawostką jest CD-32. Ta konsola do gier jest w rzeczywistości Amigą 1200 bez klawiatury, ale za to z napędem CD.

Bałagan licencyjny

Prawa do komputera po plajcie Commodore'a nabył ESCOM, ale... on też zbankrutował. (Jakieś przekleństwo?) Obecnie ten sprzęt „rozwija" Amiga, Inc. Nikomu jednak nie przyszło na myśl, aby **uwolnić kod Kickstartu** (ROM Amigi), co zahamowało kilka ciekawych projektów. **Licencja na Kickstart utrudnia także korzystanie z emulatora.** W najlepszej sytuacji są posiadacze tego komputera. Sami mogą zgrać odpowiedni plik lub po prostu ściągnąć go z Sieci. **Dopiero po zdobyciu ROM-u będzie można używać emulatora.** No trudno, nie ja to wymyśliłem. Komentować nie będę, bo nam brzydkich słów nie wypada używać...

Gry

Było to dobrodziejstwo, ale również przekleństwo Amigi. Właśnie gry decydowały o popularności tego sprzętu, ale



>>> Ulubiona gra wicenaczelnego (Wings).

to powodowało, że Przyjaciółka była traktowana jako konsola do gier. Tak naprawdę to tylko aplikacje graficzne (także do renderingu trójwymiarowego) miały wysoki poziom. Dzięki temu Amiga zawędrowała do telewizji. Jednak procesor 68000 (a nawet 68EC020) był za słaby, aby ten komputer załapał się na trójwymiarową rewolucję. Obecnie większość tytułów (wiele znanych jest z PC, ale mają lepszą grafikę i muzykę) można znaleźć w plikach ADF. Jest to po prostu obraz dyskietki. Nie ma też problemu z uruchomieniem wielu dem. **Polecam „scenowe".** Wiele z nich i teraz budzi podziw... **|CDA|**

Chipset – ustaw zgodnie z modelem wybranej Przyjaciółki. Warto włączyć szybki Blitter (Immediate Blitter).

ROM – jak nie ustawiłeś dobrze ścieżki dostępu do plików z Kickstartem, tutaj wybierzesz go ręcznie.

RAM – jeżeli doczytałeś aż do tego miejsca, powinieneś wszystko wiedzieć. *IF wiedza==0 THEN Modele*

Floppy drives – stacje dysków. Amiga miała jedną wbudowaną i sporo gier używa tylko takiej konfiguracji. Warto tu zauważyć suwak prędkości pracy napędu oraz przyciski pozwalające stworzyć pustą „dyskietkę". Część gier do zapisu save'ów używa osobnego flopa, więc jeżeli zobaczysz informację, że masz włożyć czysty dysk, nie wpadaj w panikę i stwórz go sobie.

Hard drives – dyski twarde. Można stworzyć osobny plik *(Add hardfile => Create)* lub podpiąć dowolny katalog. Emulator może automatycznie zmapować wszystkie partycje PC *(Add PC drives at startup)*. Ja mam jeden „plikowy" dysk systemowy oraz katalog na wspólne dane.

Po Amidze czas się zająć ustawieniami naszego komputera. Są one pogrupowane w menu **Host**.

Display – ustawienia ekranu. Można wybrać tryb pełnoekranowy lub okno. Line mode oznacza, w jaki sposób będą wypełniane puste linie. Centering to centrowanie ekranu. Warto sprawdzić różne kombinacje, ale domyślne są dość dobre.

Sound – po prostu dźwięk. Enabled, 100% accurate i więcej do szczęścia nie potrzebujemy.

Game & I/O Ports – jeżeli jesteś posiadaczem dżojstika, tutaj można go ustawić. Jeżeli nie, wybierz na porcie 1 jakiś schemat klawiaturowy. Mnie odpowiada Keyboard Layout A.

Input – dokładna konfiguracja klawiatury, myszki oraz dżojstika. Aby móc ją zmienić, wybierz jeden z 4 profili.

Output – ciekawe narzędzie do nagrywania stanu emulatora do pliku wideo. Pozwala pochwalić się znajomym swoimi grami lub wyprodukować materiał na film.

Filtr – jeżeli nie podoba ci się wygląd ekranu, użyj OpenGL, DirectX lub inny filtr. Sprawdź, jak będzie wyglądał ekran przy różnych ustawieniach.

Disk Swapper – nie chcesz przekładać dyskietek? Ustaw tu wszystkie, aby były zamieniane automatycznie.

Misc – różności. Tutaj ustawia się, gdzie będą wyświetlane amigowe diody, czy ma być uruchomiony sterownik SCSI oraz czy działanie emulatora ma być logowane.

Mądry Qn'ik po szkodzie

Qn`ik | O tym, jak padłem ofiarą oszusta na Allegro

To zawsze zdarza się innym. Jak całe zło tego świata. Ale tym razem trafiło na mnie – padłem ofiarą oszusta na Allegro. Zamiast wylicytowanego telefonu komórkowego dostałem... doświadczenie i okazję do napisania tego tekstu.

Są takie chwile w życiu kobiety, kiedy ma ona dość swojego starego telefonu i chce kupić sobie nowy, mniejszy i zgrabniejszy. Nie inaczej było też z moją lepszą połową. Przez dłuższy czas śledziła aukcje na Allegro, chodziła po komisach – aż wreszcie znalazła to, czego szukała. Wymarzony aparat za dość niską cenę: 269 złotych, podczas gdy na innych aukcjach ceny tego samego modelu zaczynały się od 280, a kończyły na 330 zł.

Okazja była tym większa, że **sprzedający zdawał się człowiekiem godnym zaufania.** Ponad 100 komentarzy, same pozytywne, z jednym wyjątkiem (ale raczej niesłusznym, sądząc z jego treści i wyjaśnienia). Nie były one w dodatku „nabite" na jakichś jednozłotówkowych aukcjach, tylko uczciwie zdobyte na sprzedaży dość drogich przedmiotów. Szybkie pytanie mailem o gwarancję i sposób dostarczenia (odbiór osobisty nie wchodził w grę ze względu na zbyt dużą odległość – choć sprzedający to zaproponował) rozwiało wątpliwości. Kupujemy!

Wybrałem płatność przelewem, jako tę najszybszą i najwygodniejszą – wysyłając pieniądze przez Internet, oszczędzam przecież bardzo dużo czasu. **Liczyłem, że niczym nie ryzykuję – nawet jeśli sprzedający okazałby się oszustem, zostałbym objęty Programem Ochrony Kupujących, którym szczyci się Allegro.** Jako że wartość transakcji nie przekraczała 300 złotych, powinienem dostać pełną kwotę w ramach ubezpieczenia. Kupiłem.

Następnego dnia wysłałem maila do sprzedającego, który odpisał szybko i zapewnił, że nazajutrz wyśle zakupioną komórkę. I to był ostatni znak życia, jaki od niego dostałem. Gdy czekałem na przesyłkę, na mojej skrzynce mailowej pojawiła się informacja od Allegro, by póki co **nie finalizować transakcji, gdyż zachodzi podejrzenie oszustwa i konto sprzedającego zostaje zawieszone.** Naturalnie w moim przypadku było już za późno.

Kupiłem „telefon" od człowieka, który ukradł konto uczciwemu użytkownikowi aukcji. Naturalnie „towar" nie istniał i nigdy nie miał być wysłany kupującemu.

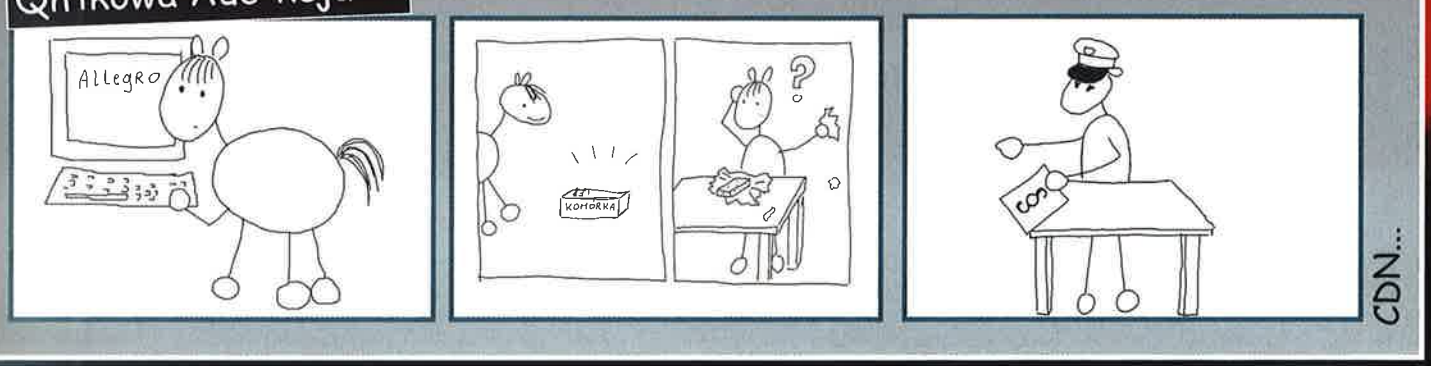
Co się okazało? Kupiłem „telefon" od człowieka, który ukradł hasło uczciwemu użytkownikowi aukcji i na jego konto „sprzedawał" nieistniejący towar!

Niezwykle zezłoszczony na oszusta, od razu wziąłem się za interweniowanie. Na początku próbowałem kilkakrotnie się do niego dodzwonić, wysyłałem maile – oczywiście bez jakiegokolwiek skutku. Po około trzech tygodniach bez odzewu **wybrałem się na policję, by zgłosić zawiadomienie o popełnieniu oszustwa** (tak się to fachowo nazywa, vide art. 286 par. 1 KK).

Zostałem przyjęty przez niezwykle miłą i sympatyczną dziewczynę, która to jednak z pisaniem radziła sobie nie najlepiej, tak samo jak ja z dyktowaniem. W każdym razie po półtoragodzinnym przesłuchaniu i zdaniu dość dokładnej relacji (łącznie z tłumaczeniem, co to jest Allegro i że zawarta przez Internet umowa kupna-sprzedaży jest jak najbardziej ważna i obowiązująca również w niewirtualnym świecie) wyszedłem – pozostało mi tylko czekać na pismo z decyzją, czy policja zajmie się moją sprawą.

Przyznam, że przygotowałem się do składania zeznań dość dobrze, co radzę uczynić również innym ludziom znajdującym się w podobnej sytuacji. Przede

Qn'ikowa Auć-kcja



Co to POK

Program Ochrony Kupujących to swoiste ubezpieczenie, z którego może skorzystać każdy użytkownik serwisu Allegro, o ile spełnia/akceptuje m.in. poniższe warunki:

– Z POK nie możesz skorzystać, jeśli za przedmiot płaciłeś gotówką lub na poczcie, przy odbiorze przesyłki.

– W ramach Programu zwracane jest maksymalnie 300 złotych. Jeśli więc zostałeś oszukany na kwotę wyższą – dostaniesz tylko 300.

– Sprawę musisz zgłosić na policję.

– Z POK można skorzystać maksymalnie dwa razy (oczywiście dla różnych aukcji).

– Osoba, od której kupujesz, musi mieć więcej komentarzy pozytywnych niż negatywnych i neutralnych.

– Z POK nie może skorzystać osoba, która dostała już pieniądze z innego ubezpieczenia (np. przy płatności kartą kredytową). Tak samo przed otrzymaniem pieniędzy użytkownik musi się zobowiązać, że je odda, gdy odzyska je w inny sposób (np. drogą sądową od złodzieja).

– Przedmiot, który kupujesz, musi być zgodny z regulaminem Allegro (nie licz więc, że ktoś ci zwróci pieniądze, jeśli nie dostałeś np. wylicytowanej bomby atomowej czy kałasza).

Jak kupować bezpiecznie na aukcjach

Jeśli chcesz mieć jak największą pewność, że dostaniesz zamówiony przedmiot, zastosuj się do poniższych zasad. Jeśli spełnisz wszystkie warunki, będziesz miał niemal 100% pewności, że wszystko pójdzie sprawnie i bezstresowo.

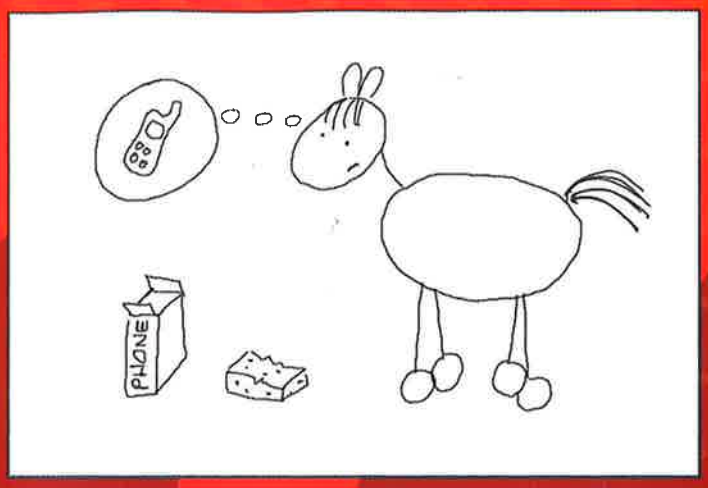
1. **Kupuj tylko u ludzi, którzy mają dużo punktów** i patrz na kilka ostatnich (nieusuniętych jeszcze z serwisu) aukcji, czy nie były to sztuczne nabijacze „pozytywów" (większość aukcji, w których końcowa cena przedmiotu to złotówka). Czytaj również uważnie komentarze – głównie negatywne i neutralne. Jeśli coś wzbudza twój niepokój – daruj sobie licytację.

2. Jeśli to możliwe, **proś o odbiór osobisty**. Zawsze kiedy szukasz jakiegoś przedmiotu, na początku ustaw filtr, by serwis pokazywał jedynie aukcje z twojego województwa. Jeśli nie znajdziesz interesującej cię rzeczy, dopiero później szukaj w całej Polsce.

3. W przypadku droższych przedmiotów najlepiej **bierz przesyłkę za pobraniem z możliwością otworzenia paczki na poczcie** (usługa płatna dodatkowo 5 złotych). Będziesz mieć pewność, że w środku znajduje się to, co chciałeś, a nie cegła (no, chyba że zamawiałeś cegłę).

4. **Sprawdź, czy sprzedający już wcześniej wystawiał przedmiot, który kupujesz.** Jeśli tak – i dostał pozytywne komentarze od użytkowników – ryzyko zakupu jest w zasadzie minimalne (można się pokusić o wpłacenie pieniędzy z góry – co jest wyjściem szybszym i wygodniejszym). Ja właśnie jedynie tego punktu nie dopilnowałem...

5. W miarę możliwości dzwoń do sprzedającego przed dokonaniem wpłaty. Praktyka pokazuje, że zdecydowana większość oszustów podaje na Allegro nieprawidłowy numer albo nie odbiera telefonu. Wbrew pozorom niewielu jest twardzieli, którzy potrafią kłamać w żywe ucho słuchawki.



wszystkim wydrukowałem stronę z aukcją, dowód przelewu oraz całą treść korespondencji z oszustem, łącznie z nagłówkami maili (w Outlook Expressie można wyświetlić niewidoczne normalnie dane o osobie wysyłającej wiadomość poprzez podświetlenie maila i wciśnięcie kombinacji Ctrl + F3). Szczególnie te ostatnie są istotne, gdyż pozwalają dokładnie zlokalizować miejsce, z którego zostały wysłane wiadomości.

To, że zwróciłem się do policji, nie było spowodowane tylko moją niezłomną wiarą w skuteczność tej instytucji oraz w to, że złodzieja spotka zasłużona kara. **Wizyta na posterunku i otrzymanie numeru sprawy jest podstawowym warunkiem, dzięki któremu można przystąpić do wspomnianego wcześniej Programu Ochrony Kupujących na Allegro** (o innych jego założeniach możesz przeczytać w ramce).

Zanim jednak poszedłem na policję, wcześniej wysłałem mail do Allegro z pytaniem, co mam robić, informując jednocześnie o zaistniałej sytuacji. Pierwsza reakcja nieco mnie zaniepokoiła, gdyż w odpowiedzi przeczytałem: *„Niestety, na chwilę obecną podstawową drogą odzyskania pieniędzy, jaka wydaje się prawdopodobna – jest zgłoszenie sprawy policji"*. **Ani słowa o możliwości uzyskania pieniędzy z ubezpieczenia.** Na szczęście Allegro się zrehabilitowało, wysyłając mi po miesiącu informację, że jeśli chcę skorzystać z POK, muszę uzupełnić formularz najwcześniej w 30 dni po zakończeniu aukcji, jednak nie później niż po 90 dniach.

Formularz ów jest tutaj kwestią kluczową, gdyż poza standardowymi rubrykami, w których należało opisać szczegóły przebiegu aukcji, była też jedna, w której należało podać numer sprawy, który jest przyznawany przez policję lub prokuraturę.

Kłopot w tym, że na rozpoczęcie postępowania trzeba czekać – niekiedy dość długo. W moim przypadku prokuratury w Kielcach (tam jestem zameldowany), we Wrocławiu (tam zostało popełnione przestępstwo) i w Wałbrzychu (tam – według ustaleń policji – znajdował się oszust) przekazywały sobie ciągle moje papiery, przez co musiałem czekać na upragniony numer sprawy znacznie dłużej niż regulaminowe 90 dni. Na szczęście system, mimo braku tego numeru, „przełknął" mój wniosek. Dokładnie 2 stycznia 2006 roku zostałem zapewniony, że został on przyjęty i będzie rozpatrzony w ciągu 30 dni.

Na tym słuch po nim na jakiś czas zaginął – przez dwa miesiące nie dostałem żadnej informacji co do dalszych jego losów. Dopiero gdy się przypomniałem 20 kwietnia, okazało się, że mój wniosek został zaakceptowany, jedynie wiadomość o tym do mnie nie dotarła.

Teraz już tylko należało wysłać do Allegro kilka dokumentów, m.in. ksero dowodu, oryginał wpłaty, wydrukowany formularz oraz... ksero postanowienia o wszczęciu śledztwa. Na to musiałem poczekać jeszcze kilka miesięcy, ale wreszcie się udało. Spakowałem wszystko do koperty, wysłałem – i po kilku dniach zostałem poinformowany, że w ciągu 14 dni roboczych dostanę pieniądze. Nie dostałem. 15 dnia wysłałem maila z pytaniem, co się dzieje, po czym otrzymałem odpowiedź, że przelew dojdzie do mnie w terminie do 10 dni roboczych, bez żadnego wytłumaczenia zwłoki. W chwili zamykania tego numeru CDA jeszcze zwrotu nie zobaczyłem...

Specjalnie w żadnym momencie kontaktu z serwisem nie zdradzałem swoich powiązań z CD-Action (praktyka pokazuje, że reklamacje ludzi związanych z prasą załatwiane są sprawniej i uprzejmiej niż inne. Mało kto chce ryzykować obsmarowaniem na łamach poczytnego magazynu), toteż nikt nie mógł się spodziewać, że przy okazji przygotowuję materiał do pisma. I to widać, gdyż **odniosłem wrażenie, że proces ubezpieczeniowy jest tak zaplanowany, żeby trwał możliwie długo.** Oczywiście na działanie prokuratury serwis żadnego wpływu nie ma, jednak **ginące po drodze maile i dłuższy niż deklarowany czas oczekiwania na odpowiedź może zniechęcić wielu poszkodowanych od domagania się swoich – często niewielkich – kwot.** Oczywiście być może to tylko ja miałem takiego pecha, ale prawdę mówiąc: wątpię. O tym, jak sprawa potoczyła się dalej, przeczytacie za miesiąc. |CDA|

Magazyn

Wakacyjna growa posucha, w połączeniu z deszczami, które nawiedziły nas w sierpniu, sprawiły, że zabraliśmy się za czytanie i kreskówki. Polecamy wam trzy książki i DVD z bardzo zwariowanymi filmikami...

Gamedec. Granica rzeczywistości

Gamedec to skrót od Game Detective. Być może w przyszłości wraz z rozwojem gier pojawi się taki fach. Książka to zbiór 12 ciekawych i bardzo sprawnie napisanych opowiadań. Zagadki, z którymi boryka się gamedec Torkil Aymore, są często niezwykłe, ale oparte na całkiem fajnych pomysłach. Opowiadania najbardziej zbliżone są klimatem do powieści sensacyjnych i kryminalnych. Są intrygi, śledztwa, piękne kobiety, walki, odrobina damsko-męskiej pikanterii, a nawet polowanie na dinozaury oraz dużo innych ciekawych pomysłów na życie w wirtualnych światach. **Jak nazwa fachu detektywa wskazuje, nie brakuje też gier.** Ponieważ jest to świat przyszłości, są one inne od tego, co znamy obecnie, ale można się w nich doszukać sporej liczby znajomych elementów.

Powieść czyta się bardzo dobrze. Autor stworzył wiarygodny świat, który nie sprawia wrażenia obcego. Przyszłość opisana w książce ma szansę zaistnieć i może właśnie dlatego tak łatwo przychodzi utożsamianie się z bohaterem. ***[Ghost]***

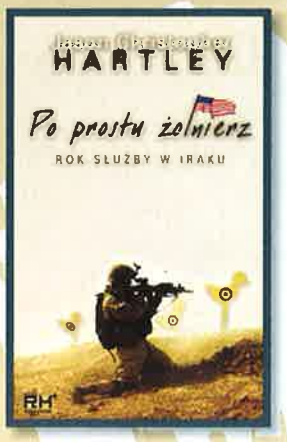
- autor: Marcin Przybyłek
- wydawnictwo: superNOWA
- cena: 22 zł (Merlin)

Gamedec. Sprzedawcy lokomotyw

To kontynuacja przygód gamedeca Torkila Aymora – tym razem w formie rozbudowanej powieści. Przed jej przeczytaniem warto sięgnąć po pierwszy tom, który wprowadza nas do w realia świata XXII wieku i przedstawia wiele z postaci występujących w tej książce.

Powieść wciąga, a liczba i splot intryg wymaga skupienia i uwagi. Dlatego warto sięgnąć po nią wtedy, gdy będziemy mogli poświęcić jej więcej czasu. Akcja jest szybsza, czasem bardziej brutalna. Ponieważ rzecz dzieje się w przyszłości i autor może puścić wodze fantazji, uzyskujemy ciekawy mariaż powieści sensacyjno-kryminalnej z political fiction. Ponownie jest to sprawnie napisana rzecz, którą się przyjemnie czyta i która **zapewnia rozrywkę intelektualną na wysokim poziomie**, a jednocześnie całkiem nieźle pozwala się zrelaksować. Zaczynasz... i zapominasz o realnym świecie. Z niecierpliwością czekam na trzecią część pt. „Zabaweczki". ***[Ghost]***

- autor: Marcin Przybyłek
- wydawnictwo: superNOWA
- cena: 25,50 zł (Merlin)



Po prostu żołnierz

Autor tej niezwykłej książki jest amerykańskim żołnierzem – a jej podtytuł głosi „Rok służby w Iraku". I to chyba wyjaśnia wszystko. Pod warunkiem, że nie oczekujcie ani spektakularnej „hollywoodzkiej" powiastki wypełnionej akcją, ani też z drugiej strony prezentacji „brudnej, niemoralnej strony wojny".

Ta książka pozbawiona jest takich skrajności. Pokazuje szczegółowo przeżycia żołnierza, który kilkakrotnie we wspomnianym roku był pod ogniem i sam parę razy strzelał do kogoś, kto miał być „terrorystą". Ale zwykle okazywał się np. hodowcą drobiu.

Czemu więc polecam tę książkę? Bo się znakomicie czyta i **jest tam – pozbawiona patosu, szczera do bólu, może nawet trochę nudna – prawda.** Prawda, za którą autor został zdegradowany, a jego blog, na podstawie którego powstała książka (można zajrzeć: www.justanothersoldier.com), na jakiś czas usunięty przez US Army z Netu. ***[Smuggler]***

- autor: Jason Christopher Hartley
- wydawnictwo: Redhorse
- cena: 27,99 zł

Happy Tree Friends – Totalna zagłada

Chyba ciężko byłoby znaleźć kogoś, kto ma Internet dłużej niż rok i nie widział przynajmniej jednego odcinka z makabrycznej serii kreskówek „Happy Tree Friends". A jak nie w Internecie, to w MTV. Uwielbiam czarny humor, a ta seria jest kwintesencją takiego właśnie klimatu. Milutkie, kolorowe i cukierkowe zwierzątka mają tak koszmarne przygody, że nawet Hannibal Lecter by się przeraził. Każda z nich zaczyna się niewinnie, wesoło, ze skoczną muzyczką, ale los zawsze okazuje się na tyle przewrotny, że mało który z bohaterów dożywa końca odcinka. Ilość krwi przelanej w serii na jednej płycie DVD jest większa niż we wszystkich częściach „Rambo" łącznie. Od pewnego czasu można kupić w naszym kraju płytę z HTF. „Totalna zagłada" to pakiet składający się z 3 DVD-ków, na których jest łącznie ponad 50 odcinków tej serii oraz całe mnóstwo dodatków. Łącznie ponad 5 godzin oglądania. Film jest dozwolony od 18 lat. ***[Ghost]***

Reżyseria: Kenn Navarro, Rhode Montijo (Mondo Mini Shows)
W pakiecie: 3 DVD – Pierwsza krew, Dokładka, Ostatnie uderzenie
Dystrybucja: Monolith Video
Dodatki DVD: Zabawy, Akcesoria, Specjalne dodatki, Świąteczne pomadki, Niesamowite rarytasy, Skrzynia pełna skarbów, Nadwyżka

www.Spotler.pl

Odsłuchaj dzwonek Zadzwoń pod numer *71402

DZWONKI SMS na

TOP DZWONKI

	Poli 7441	Mono 7258	Real 7641
Virgin - Szansa	PHN5588	MMHN18310	THN5588
Gosia Andrzejewicz - Pozwól żyć	PHN5195	MMHN17971	THN5195
Kalwi & Remi - Explosion	PHN5112	MMHN17803	THN5366
Mad Frog - We R The Champions	PHN5544	MMHN18263	THN5544
Sylver - Lay All Your Love On Me	PHN5513	MMHN18201	THN5565
Bob Sinclair - World, Hold On	PHN5304	MMHN18083	THN5304
Kate Ryan - Je T'adore	PHN5305	MMHN18084	THN5305
MBrother - Trebles	PHN5676	MMHN18346	THN5676
Karmah - Just Be Good To Me	PHN5573	MMHN18292	THN5573
Verba - Mogliśmy	PHN5081	MMHN17713	THN5081

HITY

	Poli 7441	Mono 7258	Real 7641
50 Cent - Candy Shop	PHN 4722	MMHN 17248	THN 4722
Active - Visez	★ PHN 5200	MMHN 17975	THN 5200
Akcent - Kylie	★ PHN 4893	MMHN 17432	THN 4893
Akon - Lonely	PHN 4531	MMHN 17000	THN 5131
A. Donalds ft. E. Vlasova - Wind of Hope	★ PHN 5574	MMHN 18293	THN 5574
ATB - Ecstasy	PHN 3616	MMHN 16020	THN 3535
Baracuda - Ass Up	★ PHN 4317	MMHN 16677	THN 5133
Barka	★ PHN 4481	MMHN 16950	—
Bartek Wrona - Jedna na milion	PHN 4115	MMHN 16187	THN 4115
Bartek Wrona - Maria (Przytul)	★ PHN 4696	MMHN 17224	THN 4512
Beatfreakz - Somebody's Watching Me	PHN 5650	MMHN 18320	THN 5650
Benassi Bros ft. Dhany - Every Single Day	★ PHN 4663	MMHN 17186	THN 4663
Blog 27 - Hey Boy	★ PHN 4911	MMHN 17450	THN 5134
Blog 27 - Uh la la la	PHN 4398	MMHN 16780	THN 4398
Blog 27 - I Still Dont Know Ya	★ PHN 5753	MMHN 18496	THN 5753
Darude - Sandstorm	PHN 5075	MMHN 17707	THN 5136
Danzel - My Arms Keep Missing You	★ PHN 5564	MMHN 18283	THN 5564
Divan I Elfin - Powiedz (czy Ty wiesz)	PHN 4610	MMHN 17079	THN 4610
Elize - Into Your System	★ PHN 5783	MMHN 18544	THN 5783
Fiterfunk - S.O.S. Message In A Bottle	★ PHN 5119	MMHN 17824	THN 5119
Gosia Andrzejewicz - Słowa	★ PHN 4885	MMHN 17423	THN 4885
Hi Tack - Say Say Say	PHN 5111	MMHN 17802	THN 5111
Ivan I Delfin - Jej czarne oczy	★ PHN 3936	MMHN 15798	THN 3936
Mad Frog - Axel F	PHN 4618	MMHN 17117	THN 5144
Mad Frog - I Will Survive	★ PHN 5785	MMHN 18546	THN 5785
Mad Frog - Popcorn	PHN 4730	MMHN 17263	THN 5145
Melanie C - First Day Of My Life	★ PHN 4824	MMHN 17359	THN 4824
September - Satellites	★ PHN 5308	MMHN 18087	THN 5308
Sylver - Take Me Back	PHN 4761	MMHN 17297	THN 4743
The Drill - The Drill	★ PHN 5782	MMHN 18527	THN 5782
The Jet Set - Just Call Me	PHN 5486	MMHN 18176	THN 5486
Tokio Hotel - Rette Mich	★ PHN 5115	MMHN 17806	THN 5115
Tokio Hotel - Schrei	PHN 4940	MMHN 17477	THN 4940
Zero - Jedziemy na maxa 2006	★ PHN 5786	MMHN 18547	THN 5786
Velvet - Rock Down To (Electric Avenue)	PHN 5569	MMHN 18288	THN 5569
Virgin - Dwie bajki	★ PHN 4896	MMHN 17435	THN 4896
Virgin - Znak pokoju	★ PHN 4898	MMHN 17437	THN 4607

CLUBBING

	Poli 7441	Mono 7258	Real 7641
Bob Sinclair - Love Generation	★ PHN 4912	MMHN 17451	THN 4912
Bob Sinclar - Rock This Party	PHN 5780	MMHN 18523	THN 5780
Dj Kris - Sunrise	★ PHN 5663	MMHN 18333	THN 5663
Dj Kris - Memories	PHN 5662	MMHN 18332	THN 5662
DJ Tiesto - Adagio For Strings	PHN 4376	MMHN 16752	THN 4376
DJ Tiesto - Love Comes Again	★ PHN 3523	MMHN 15412	THN 3523
DJ Tiesto - Traffic	PHN 3524	MMHN 15411	THN 3704
Kalwi & Remi - El Ninio	★ PHN 5581	MMHN 18303	THN 5581
Kalwi & Remi - Imagination	PHN 5803	MMHN 18564	THN 5803
Sara Jorge - Beautiful World	PHN 5235	MMHN 18014	THN 5235
Supermode - Tell Me Why	★ PHN 5578	MMHN 18297	THN 5578

HIPHOP

	Poli 7441	Mono 7258	Real 7641
Abradab ft. Joka - Rap to nie zabawa już	PHN 5702	MMHN 18366	—
DNA/GAL - Budzić świat	★ PHN 5652	MMHN 18322	THN 5652
Jamal - Policeman	★ PHN 5212	MMHN 17987	—
Mezo/Tabb ft M. Szcześniak - Wstawaj	PHN 5583	MMHN 18305	THN 5583
Verba - Młode wilki 3	★ PHN 5651	MMHN 18321	THN 5651

POP/ROCK

	Poli 7441	Mono 7258	Real 7641
Andrea - Time To Pray	PHN 5517	MMHN 18232	—
Arash feat. Helena - Arash	★ PHN 5086	MMHN 17778	—
Boys - Jesteś Szalona	★ PHN 4513	MMHN 16982	—
Boys - Kochana uwierz mi	PHN 4469	MMHN 16939	—
Flipsyde - Happy Birthday	PHN 5123	MMHN 17839	—
Fort Minor - Where'd You Go	★ PHN 5020	MMHN 17554	
Helene Rask - Magic Summer	PHN 5764	MMHN 18507	
Kasia Cerekwicka - Na kolana	★ PHN 5014	MMHN 17548	
Kasia Cerekwicka - Ostatnia szansa	PHN 5706	MMHN 18370	
Kelly Clarkson - Because Of You	★ PHN 5100	MMHN 17792	
Kombii - Pokolenie	PHN 4286	MMHN 16646	
Lee Ryan - Turn Your Car Around	PHN 5056	MMHN 17662	
Mandaryna - Windą do nieba	PHN 5093	MMHN 17785	
M. Semehoit - That's The Way My Heart...	★ PHN 5709	MMHN 18373	
Nelly Furtado - Maneater	★ PHN 5710	MMHN 18374	
Pakito - Living On A Video	PHN 5772	MMHN 18515	
Paris Hilton - Stars Are Blind	★ PHN 5711	MMHN 18375	
Rihanna - S.O.S.	★ PHN 5215	MMHN 17990	
S.Mendes ft. The Black Eyed Peas - Mas que nada	PHN 5541	MMHN 18256	
Sash - Equador	PHN 4206	MMHN 16559	
Shakira - Hips Don't Lie	★ PHN 5216	MMHN 17991	
Stachursky - Z każdym Twym oddechem	PHN 5777	MMHN 18520	
Sugababes - Push The Button	★ PHN 4716	MMHN 17240	
Sumptuastic - Za jeden uśmiech Twój	PHN 5714	MMHN 18378	
Superpuder - Co Zrobił Janas	★ PHN 5717	MMHN 18381	
Szomańska Brany Rubik - Niech mówią, że to...	★ PHN 4694	MMHN 17218	
The Pussycat Dolls - Buttons	PHN 5775	MMHN 18518	
Toples - Ciało do ciała	PHN 4394	MMHN 16767	

HYMNY

	Poli 7441	Mono 7258	Real 7641
Barcelona - Cant Del Barca	PHN 4515	MMHN 16984	
Polski	★ PHN 4533	MMHN 17002	
Rosji	PHN 4534	MMHN 17003	
UEFA Champions League	PHN 4341	MMHN 16701	
Liverpool - You'll Never Walk Alone	PHN 4517	MMHN 16986	
Wisła - Jak długo na Wawelu	PHN 4539	MMHN 17006	

MUZ. FILMOWA

	Poli 7441	Mono 7258	Real 7641
Gliniarz z Beverly Hills	★ PHN 1274	MMHN 13050	
Matrix	PHN 1293	MMHN 15367	
Mission Impossible	★ PHN 3974	MMHN 15927	
Mortal Kombat	PHN 3581	MMHN 15458	
Pulp Fiction	PHN 2757	MMHN 14688	
Rocky	PHN 2758	MMHN 14184	
Różowa Pantera	★ PHN 2759	MMHN 14686	
Scooby Doo	★ PHN 1528	MMHN 14204	
Shrek	PHN 1703	MMHN 15369	
Smerfy - Kreskówka	PHN 4388	MMHN 16761	
Wyginam ciało śmiało	★ PHN 4635	MMHN 17137	

Aby pobrać DZWONEK POLIFONICZNY wyślij SMS na numer 7441 w treści wpisz kod elementu (np. PHN3513). Dla Samsunga wpisz "SHN" zamiast "PHN" w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. PHN3513.501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

Aby pobrać DZWONEK MONOFONICZNY wyślij SMS na numer 7258 w treści wpisz kod elementu dla Nokii, Samsunga, Mitsubishi (np. MMHN5402). Dla Siemensa wpisz "SD" zamiast "MM" w kodzie. Dla Motoroli, Alcatela wpisz "SE" zamiast "MM" w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. MMHN5402.501234567).

Aby pobrać DZWONEK REAL wyślij SMS na numer 7641 w treści wpisz kod elementu (np. THN4610). Twój telefon musi posiadać skonfigurowany WAP oraz obsługiwać dzwonki typu REAL (formaty MP3, WMR, AMR, WAV, MMF).

Co to jest MONO: melodyjka jednogłosowa, dla starszych typów telefonów
Co to jest POLI: melodyjka, składająca się z kilku lub kilkunastu głosów jednocześnie, odzwierciedla znacznie dokładniej charakter utworu. Obsługiwana przez nowsze modele telefonów.
UWAGA! sprawdź w instrukcji lub u operatora jaki rodzaj dzwonka obsługuje Twój telefon!

Wszyszkie telefony z kolorowymi wyświetlaczami TAPETY SMS na 7441

Aby pobrać TAPETĘ wyślij SMS na numer 7441, w treści wpisz kod elementu (np. WHN141). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. WHN141.501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

Prześlij Sympatii !! SMS na 7441

Aby wysłać do Sympatii wyślij SMS na 7441, w treści wpisz kod elementu. Po kodzie dopisz "." (kropka) oraz numer Sympatii (np. WHN3643.501234567). Twoja Sympatia otrzyma zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

PROMOCJA! TAPETY 1 zł SMS na 7140

Aby pobrać TAPETĘ za złotówkę wyślij SMS na numer 7140, w treści wpisz kod elementu (np. WHN141). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. WHN141.501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

DZWONKI/ODGŁOSY SMS na 7441

Alarm	DHN5330
Dzwonek do drzwi	DHN5327
Przerwa na browarek	DHN5451
Wariacki śmiech	DHN5326
Automatyczna sekretarka	DHN5427
Dzwonek kibica	DHN5446
No weź se panocku odbierz	DHN5688
Obciachowy dzwonek	DHN5436
Odbierz mnie, źle się czuję	DHN5337
Przeklinający dzwonek	DHN5697
To ja - Twój telefon, odbierz mnie...	DHN5438
To se ja, ja zwonim...	DHN5685
Dzwoni Pan/Pani w typowej ...	DHN5690
Jesteś najsłabszym ogniwem	DHN5678
Podnieś rękawicę dumnie	DHN5689
Yes yes yes	DHN5335
Dziewczyna w bikini	DHN5592
Hawajska kochanka	DHN5609
Namiętna sekretarka	DHN5626
Zmysłowy sms	DHN5589

Aby pobrać DZWONKI/ODGŁOSY wyślij SMS na numer 7441 w treści wpisz kod elementu (np. DHN5427). Twój telefon musi posiadać skonfigurowany WAP oraz obsługiwać dzwonki typu ODGŁOSY (formaty MP3, WMR, AMR, WAV, MMF).

ANIMACJE / WYGASZACZE SMS na 7441

Aby pobrać ANIM./WYGASZACZE wyślij SMS na numer 7441, w treści wpisz kod elementu (np. KHN51). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. KHN141.501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

GRY SMS na 7940

Aby pobrać GRĘ JAVA wyślij SMS na numer 7940, w treści wpisz kod elementu dla Nokii, Siemensa, Motoroli, SonyEricssona (np GHN123). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. GHN123.501234567).

Dostępność: Mv - Motorola V300, V400, V500, V600 MT - Motorola T720, T720i, T722i SE5 - SonyEricsson K500i SE6 SonyEricsson T610, T628, T630, Z600 SE7 - SonyEricsson K700i N30 - Nokia 3510i, 8910i N40 - Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6510, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250 N60 - Nokia 3650, 7650, NGage, 7600 N80 - Nokia 9210, 9290 N90 - Nokia 7700 N6600 - Nokia 6600 SX1 - Siemens SX1 S5x - Siemens M55, MC60, S55, SL55 M5x - Siemens M55, MC60, SL56, C60 MTx - Siemens MT50, C55, SL42, SL45i, M50 E7x - Samsung E700, E700, E710, E720, E800 SCx - Samsung C100, S100, S200, S300, V200, X100

MAPA W KOMÓRCE SMS na 7940 NOWOŚĆ

Polska	GHN1211
Londyn	GHN1250
Gdańsk	GHN1220
Kraków	GHN1219
Lublin	GHN1217
Łódź	GHN1218
Poznań	GHN1216
Szczecin	GHN1215
Toruń	GHN1214
Warszawa	GHN1213
Wrocław	GHN1212

Dostępność: N30/N40/N60 N6600/S5x/M5x/SE5/SE6 SE7/MT/Mv/E7x/SCx/MTx

Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek polifoniczny musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. ... Reklamacje: help@spotler.pl

FACTION REDACTION

Heja!
Heh, wiecie, po czym poznaję, że wakacje się kończą? Zaczyna przychodzić mnóstwo dłuuugich listów marudno-pretensyjno-narzekackich. I w tym AR macie tego namacalne dowody. PS To kiedy ta kartkóweczka? Lekcje odrobione? ...No dobra, nie pękajcie, do kolejnych wakacji zaledwie z 300 dni. Hy, hy! (...Tylko nie po twarzy! Ej!!!)

Kaszankowa polemika

Piszę jako osoba prywata i ma się to nijak do oficjalnego stanowiska firmy względem państwa magazynu, którego to stanowiska, nawiasem mówiąc, nawet nie znam. Mail ten odnosi się do recenzji gry War in Columbia autorstwa pana skrytego pod pseudonimem Eugeniusz Siekiera.

Autor listu, z tego, co pamiętam, „maczał palce" w tej grze bodaj jako programista. To tak gwoli wyjaśnienia.

Całość recenzji, jej wydźwięk, jak i sam fakt umieszczenia jej w Kaszanka Zone nie robią na mnie wrażenia, jednak nie mogę przemilczeć kilku rażących uproszczeń czy wręcz nieprawd wynikających z braku wiedzy recenzującego. Może z punktu widzenia czytelnika recenzji, a może nawet z punktu widzenia recenzenta, są to rzeczy nieistotne, jednak wiedziony poczuciem przyzwoitości zawodowej nie mogę w tej sprawie nie zabrać głosu.

Jedyną pozytywną opinią w treści recenzji jest, cytuję: „Umiarkowane brawa należą się tu jednak bardziej ekipie Techlandu, bo to przecież ich silnik (ChromeEngine) napędza ten tytuł". ***Te „umiarkowane brawa" dla programistów Techlandu byłyby jednak nie całkiem zasłużone. Owszem, chwalona część renderującą silnika jest ich autorstwa, ale tak przez pana Eugeniusza Siekierę obśmiany ragdol jest również ich dziełem, a to nie jedyne, co popełnili. Programiści City Interactive nie dołożyli żadnej pracy, by tego ragdola uczynić jakkolwiek śmieszniejszym.***

Przyjmujemy to do wiadomości. Co nie zmienia faktu, że rag-doll recenzenta rozśmieszył, niezależnie od tego, kto był za niego odpowiedzialny. Tyle że brawa dla Techlandu za engine są w tym momencie „umiarkowańsze" niż przedtem. No i szkoda troszkę, że programistom CI nie chciało się poprawić czegoś tak ewidentnie szwankującego...

Ośmielę się sformułować tezę, że pan Eugeniusz nie ma pojęcia o procesie tworzenia gier, o backstage'u tej branży.

Ośmielę się zgodzić z tym – faktycznie recenzent nie musi znać się na backstage'u i „kulisach srebrnego ekranu", płaci się mu bowiem za to, że pisze o wadach i zaletach samej gry. Tak jak komentator sportowy nie musi się znać na treningu wydolnościowym, ale może, wręcz powinien! – zauważyć, że piłkarze w czasie meczu są wolni i wyraźnie przemęczeni, ergo ten trening ktoś spaprał. Krótko mówiąc – interesuje go TYLKO skutek danej czynności, a nie sama czynność i kto za nią stoi.

Bo np. co niby ma wspólnego programista z tworzeniem poziomów samej gry (cytuję: „Jak programiści nie potrafią stworzyć sztucznej inteligencji na poziomie, próbują gracza zatrzymać w inny sposób – zrzucając mu na głowę tak niedorzeczne ilości mięsa armatniego (...)")***?***

No to inaczej – nieważne, kto to projektował (programista, level-designer itd. – w końcu czy to ważne dla odbiorcy?); prawda jest nadal taka sama: zamiast zainwestować w dopracowane AI, zwala się graczowi na głowę hordy – głupich – wrogów. Tak właśnie jest w tej grze i tego – jak rozumiem – pan nie neguje...

A propos samego AI w grze, jego formuła niestety też narzucona jest przez ChromeEngine. Z pustego i Salomon nie naleje.

A co to znów obchodzi recenzenta? Widać, w obecnych czasach poziom AI reprezentowany przez tę wersję engine'u po prostu nie daje rady. (Inna sprawa, że odpaliłem Chrome'a z ciekawości i tam NPC zachowują się jednak jakoś...no, nie mądrze... ale jakby sensowniej). Może trzeba było zainwestować w lepszy engine albo znaleźć programistów, którzy potrafią coś więcej, niż wbudowywać w engine swe procedury i ścieżki? Proszę sobie popatrzeć na Wiedźmina – jak widać, zdolni/kreatywni programiści są w stanie naprawdę ostro podrasować nawet leciwy silniczek...

Pan Siekiera najwyraźniej nie wie, że fakt, iż jakaś gra używa jakiegoś engine'u, wcale nie oznacza, że twórcy tej gry mają jakiekolwiek prawo w ten engine ingerencji. Zwłaszcza twórcy gry budżetowej.

Znów: ale co nas to obchodzi? Oceniamy grę, jaka jest, a nie ograniczenia w umowie i budżecie. (Naturalnie poprawka, że to gra budżetowa, była uwzględniona – tym niemniej „budżetowością" gry nie można tłumaczyć wszystkiego...)

Dalej: nie zgadzam się z oceną 2. Świadom jestem, że moim prawem jest się z nią nie zgadzać, ja twierdzę jednak, że to ocena niewłaściwa. Ocena nijak mająca się do skali stosowanej w Państwa miesięczniku.

To, jak widzę, zna pan reguły przyznawania ocen w CDA lepiej niż my sami. :)

Niejednokrotnie gry będące gniotami całkowitymi i definitywnym otrzymywały oceny rzędu 3.

Najwyraźniej zdaniem autorów NIE były aż takimi gniotami, jak pan sugeruje.

Nie twierdzę, że War in Columbia to tytuł wybitny (wręcz daleki jestem od tego), lecz tytuł „w sam raz" jak na swoją cenę.

Ceny się nie czepialiśmy. Ale cena to nie wszystko, bo czasem nie warto nawet wydawać na grę owych 20 zł, które dla wielu graczy stanowią poważną część ich miesięcznego budżetu. Jakby kosztowała góra 5 zł, wtedy byłaby ciut inna rozmowa.

Wydaje mi się, że 2 jest oceną zaniżoną i zaczynam nadstawiać ucha głosom mówiącym, że w pismach o grach komputerowych produkty różnych firm są różnie traktowane (ewentualne powody takiego działania pomijam milczeniem).

Jasne. 20 000 $ w kopercie z grą i macie 8/10 jak w banku. To pan sugeruje? Baaardzo nieładnie...

Zdaję sobie doskonale sprawę, że wycinając ten i ów kawałek mail mój może zostać dokumentnie obśmiany na łamach waszego magazynu.

Tak, ale byłoby to zagranie na poziomie zbliżonym do zarzutów o niejednakowe traktowanie gier różnych producentów. Więc tego nie zrobię, bo mi byłoby troszkę wstyd. Ba – w trosce o to, by nie zarzucono mi jakiejkolwiek manipulacji tekstem, pozostawiam gramatykę itd. owego listu bez żadnych zmian. Domniemywam, że Word (autokorekta...) też nie miał prawa w nim czegokolwiek zmienić? :)

Nie chodzi mi jednakowoż o upominanie kogokolwiek, poprawianie czy pouczanie, lecz zwyczajnie o wyjaśnianie, przedstawianie prawdy widzianej oczami człowieka, który na temat pewnych aspektów tworzenia gier w ogóle jak i tego konkretnego tytułu wie więcej.

A nie uważa pan, że to argumentacja w stylu „już ja wiem najlepiej, jak moje dziecko jest piękne i zdolne"? Tzn. że nie można być obiektywnym zabierając głos w sprawie, która nas bezpośrednio dotyczy. CDA – szczerze mówiąc – wisi, czy tę (lub inną) grę zrobił Play, Techland, Metropolis, City Interactive, czy może id Software. Nas interesuje tylko, czy owa gra jest dobra, czy nie. Nie twierdzimy, że zawsze i w 100% trafiamy w sedno – w tym przypadku jednak, niezależnie od tego, czy gra dostała 2, czy 3, czy może nawet 3+, prawda jest taka, że w żaden sposób wybitna nie jest (z czym pan sam się zgadza) i tym samym grać w nią sensu specjalnego nie ma.

Dziękuję za czas poświęcony lekturze mojego maila i mam nadzieję, że nikt jego treścią nie poczuje się urażony. Pozdrawiam.

Mieszko Zieliński

Urażony nie jestem, acz przyznam, że niektóre zawarte w liście sugestie przyjąłem z pewnym niesmakiem i zażenowaniem.

Mundialowe odpryski

Ech, więc w ost. nr waszego czasopisma jest wiele złośliwości i uwag na temat naszej reprezentacji. Wiem, nie pokazali wiele na tym i na poprzednim i na poprzednich Mistrzostwach, można nawet powiedzieć ze NIC nie pokazali.

No jak NIC? Pokazali przecież całkowitą bezradność, a to zawsze coś... ;/

Jednak pisząc, jacy to oni nie są, pisząc nawet otwarcie (w GW chyba gem to

Myśl miesiąca:

Nic tak nie cieszy jak koniec CUDZYCH wakacji. :P

napisał), że można ich porównać jedynie cyt. „do dupy".

Raczej ich grę.

Jest nie dość, że okrutne, bo leżącego się nie kopie, a do tego nie „kibicowskie":) (słowo wymyślone przez autora). Prawdziwi kibice są po to, by cieszyć się zwycięstwem i wspierać po porażce.

Owszem – ale nie bezkrytycznie. Przegrać – rzecz ludzka. Ale przegrać bez walki, grać bez ducha, jaj i „pazura"... (I nie mów mi o meczu z Niemcami, chłopaki robili wszystko, żeby NIE PRZEGRAĆ, a nie żeby WYGRAĆ, mimo że remis przecież guzik Polsce dawał, więc co to za ambicja?)

Sądzę, że połowa redakcji albo – powiem szczerze – CAŁA nie pokazałaby wiele więcej niż Orły.

LOL. Tego by jeszcze brakowało, żebyśmy grali jak nasze „orły". Bo to by znaczyło, że oni są już totalnymi amatorami. Ale sam fakt, że gramy gorzej niż oni, nie oznacza, że nie mamy prawa ich gry krytykować.

Jednak nie o to chodzi – oni mają taka pracę, więc powinni się z niej dobrze wywiązywać.

Tym bardziej że większość z nich więcej zarabia w tydzień niż spora część społeczeństwa w rok.

Wy piszecie recenzje, a nie gracie w piłkę, więc w tym powinniście „zdobywać puchary"... Widzę, że powoli piszę od rzeczy, więc powiem tyle. Nadal będę krzyczał „DO BOJU, POLSKA", nawet kiedy będą przegrywać z Wyspami Owczymi 11:0, bo na tym wg mnie polega kibicowanie.

Jas7777777

Cóż, módl się, by słowo nie stało się ciałem... Swoją drogą, krzyczeć „do boju" przy stanie 0:11 to trochę jak krzyczeć „do ataku!!!" i jednocześnie spier... w panice z pola bitwy w kierunku najbliższego lasu. :)

KOCIAK MIESIĄCA

Cytaty z lektur szkolnych

Wszystkie pochodzą z książki „Syzyfowe prace" S. Żeromskiego

„...gdy nauczycielka wydaliła się do kuchni, co chwila odskakiwała z chichotem".

„Co chwilę jakiś zerżnięty wychodził na korytarz, gdzie witała go zrozpaczona twarz matki lub ojca."

AR-eakcje

Właśnie przeczytałem listy w „MegaPanoptikum" i się załamałem. Jak można być aż tak tępym: „ortografia nie jest taka ważna przecierz i tak nikt nie zwraca na to ówagi". Ja rozumiem, że wy z DYS-funkcjami macie na to papiery, że będziecie mieli łatwiej na maturce itd., ale jak potem napiszecie CV do jakiejś firmy z masą błędów ortograficznych, raczej kiepsko widzę wasze szanse na dostanie jakiejkolwiek posady. Rozumiem, że raz kiedyś można „strzelić jakiegoś byka", ale są pewne granice. Poradzę wam coś. Musicie się ostro wziąć za siebie. Przepisywać jakieś dłuższe teksty, po napisaniu czegokolwiek posiedzieć ze słownikiem ortograficznym, a przede wszystkim DUŻO CZYTAĆ!! Mój młodszy brat też jest dysortografem, ale od kiedy zaczął czytać dla własnej przyjemności, robi tych błędów zauważalnie mniej.

Sprawa nr 2. Dlaczego nie piszecie o Linuksie. Jest to przecież bardzo popularny OS, a do tego darmowy. Chyba dwa razy w roku moglibyście poświęcić pingwinkowi kilka stronniczek, a jeśli nie, to chociaż czasami zamieszczać jakiś kącik Linuxowy na Cover CD/DVD.

Lukass

Był w swoim czasie kącik o Linuksie (tzn. grach pod Linuxa), ale że cieszył się umiarkowanym zainteresowaniem... Krótko mówiąc – większość graczy NIE używa tego systemu, my zaś jesteśmy pismem dla graczy. Wnioski są więc proste...

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Jak czytamy CDA

**** wivka:** Dzięki niemu przestaję myśleć o swoim wieku, o kłótliwych dzieciach, o obiedzie „na jutro", niewyprasowanych ubraniach i brudnych majtkach i skarpetkach. Jego lektura pozwala mi choć na chwilę oderwać się od domowej rzeczywistości, zapomnieć, co wypada, a co nie dojrzałej kobiecie, zabiera w czasy beztroskiej młodości, przesyconej nutką zazdrości o komputery Commodore 64 i Amiga, które „inni mieli, a ja nie". Czytam je od deski do deski, nie tylko AR i Na Luzie. Pisane lekko, z polotem oraz ogromną dozą sarkazmu pobudzającego inteligencję stanowi świetną rozrywkę. Jest również rzetelnym „informatorem" o grach, od których notabene wcale nie stronię. Czego zatem więcej chcieć? Dziękuję.*

Hmmm... Jestem pod wrażeniem. Pozdrawiamy!

**** Polipolik:** Taa, szkoda tylko, że CDA czyta się tak lekko i przyjemnie, a strony umykają niczym napastnicy Ekwadoru polskiej obronie, dlatego czasopismo szybko się kończy...*

**** StarCraft_żądzi:** Ja mój pierwszy CDA kupiłem jakiś rok temu. Od tamtego czasu spaliłem pięć czajników (ale mój brat jest ode mnie lepszy, bo on spalił tylko jeden, ale tak się zaczytał, że zapomniał wlać wodę).*

**** Marti77:** (...) Składam wniosek, żeby redakcja złożyła się na premię, której nie dostanę w pracy, ponieważ zamiast pracować, czytałem CDA. Co prawda szef powiedział, żebym pożegnał się z kasą dopiero po trzecim zwróceniu uwagi, a to tylko świadczy o tym, że to wasza wina, ponieważ nie mogłem się oderwać od czytania.*

**** Jerryzzz:** Numer nawet niezły, choć całego jeszcze nie przejrzałem. Trzymajcie fason, CDA, bo kfiatki mogą wypaść. ;)*

Różności

**** Mazi13:** Ja bym sobie zagrał w jakieś znane gry. Dla mnie cd-action jak każde pismo, choć je lubię. Ale nie ma zbyt dużo takich fajnych gier pełnych na komputer windows XP Professional*

***RoZy:** A czy ten twój komputer chodzi na systemie operacyjnym Pentium czy Athlon?*

**** Sephirath:** Nie wiem czemu ludzie się podniecają faktem „bycia zbesztanymi przez Smugglera"...*

***Raivenn:** Nie rozumiesz? Przecież to zaszczyt! Sam Smuggler zainteresował się twoją osobą! To tak jakby pójść na mecz Barcelony i dostać piłką w twarz po strzale Ronaldinho. Nic przyjemnego, a jednak czujesz się dumnie, że zostałeś naznaczony przez kogoś wyższego! nawet jeśli wracasz do domu ze złamanym nosem...*

Troszkę od antyfanów :)

**** CDA ściągnął swoje najlepsze motywy od Secret Service !! ściągnął: śmieszne, ironiczne podpisy pod screenami (ale i tak SS do pięt nie dorastali).***

Jak wiadomo, w historii świata nikt wcześniej nie wpadł na to, by śmiesznie komentować screeny.

– Cały dział ze śmiesznymi rzeczami, niektóre słowo w słowo zerznięte z SS!!

A dokładniej z Internetu. O czym stale piszemy... Tu też SS pierwszy w świecie wpadł na to, by dawać kącik z luźnymi tekstami (znalezionymi w Necie) w piśmie...

– Przekupił i przekabacił na swoją stronę paru redaktorów SS.

Dla przykładu ja, Gem.ini, Czarny Iwan itd. – toż to przecież dawna ekipa SS. Każdy głupi to wie. :) (Czyli jak o tym nie wiesz, to znaczy, że jesteś mądry).

– Ściągnął (albo raczej próbował) cały system układu stron tzn. najpierw zapowiedzi, później recenzje a na końcu sprzęt i felietony. Na początku ukazywania się CDA było to widać bardzo wyraźnie

Jejejejej. Wszak SS to opatentował, że zaczyna się od krótkich tekstów, potem coraz dłuższe itd. (Już nie wspomnę, że na początku ukazywania się CDA – vide RetroAction – na początku były recenzje użytków... nieważne,

ściągnęli i już, tylko tak to zamaskowali, żeby nie było widać...)

IMO: CDA to szmira straszliwa!

Dziwne, skoro tyle z SS ściągnęła... :P A może właśnie DLATEGO? :PPP

Ogólnie mi się dopiero jakoś 2-3 lata temu żałoba po SS skończyła.

Ale rozum najwyraźniej jeszcze z pogrzebu nie wrócił... :)

Ja już tego nie rozumiem. Naprawdę tak trudno pisać po polsku z polskimi literami? Jak tylko przeczytałem MegaPanoptikum, krew mnie zalała. Sam jestem dzieckiem, mam 13 lat i takie błędy robiłem mając 6 lat. Również mam wszystkie palce u rąk, więc to wskazuje, że prawy Alt nie odgryzł mi palców.

Ehm... No, ja na forach też bez polfontów piszę, tak mi jakoś to pozostało z pionierskich czasów Internetu, gdy było mnóstwo standardów kodowania polskich znaków i jak się napisało w innym niż miał odbiorca, „krzaczki" zamiast polfontów były. Więc i sam bez grzechu nie jestem... Brak polskich znaków jednak przeżyć można, ale np. „kohnie" (kóhnię) zamiast „kuchnię" – już nie...

Następnie poziom inteligencji tych dzieciaków. Ja naprawdę nie rozumiem, jak można myśleć „po co komu ortografia, jak i tak nikt nie zwraca na nią uwagi".

Oni z kolei nie rozumieją, że tego się można czepiać. Tak między nami, to ONI (...Others! ...Others!) w ogóle niewiele rozumieją i w tym cały problem.

Chodzi tu o niewidomych? Cudzoziemców, którzy nie znają polskiego? Jestem też pełen zachwytu dla tych optymistów, którzy uważają, że CDA będzie każdego i wszystko sponsorować. Dalej – czy oni myślą, że kogoś interesuje, jakim papierem się podcierają? Proszę, wytłumaczcie mi to...

zi00m

Widzisz, ONI nie myślą wcale albo – co gorsza – myślą tak: *„wszyscy MUSZĄ myśleć tak jak ja, bo przecież JA mam zawsze rację, więc jeśli MNIE się gra/pismo/recenzja nie podoba, to znaczy, że ona MUSI być do d...".* Jak już kiedyś pisałem, z tego się zwykle wyrasta w okolicach 6-16 roku życia. Ale nie zawsze... Np. większość naszych polityków z tego nie wyrosła – i sami zobaczcie, jak ta nasza polityka i Polska przez to wygląda... Ech... szkoda gadać...

Antyfan (?) ma głos

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą, kim jestem, mogę napisać, że jestem antyfanem CDA. I w tym momencie zapewne przestaniecie mnie traktować poważnie. A wszystko przez to, jaki obraz wykreowali sobie antyfani waszego pisma. Po pierwsze chciałbym zaznaczyć, że nigdy nie byłem użytkownikiem żadnych antyfanowskich forów, gdyż w moim odczuciu przesiadują tam bandy niewyżytych dzieciaków, którzy nie lubią CDA za to, że ich na nie nie stać.

Dobre. :)

Po drugie uważam się za osobę inteligentniejszą od niektórych „przypadków", szczególnie tych, które publikujecie (i wyśmiewacie) na łamach pisma i sądzę, że należy mi się inteligentniejsze potraktowanie. (...) Mam jednak nadzieję, że odpowiadanie na zaczepki i chamskie odzywki oraz „kostróktyfnom krytykom" nie jest szczytem waszych umiejętności i potraficie pogodzić się z prawdziwymi słowami krytyki.

Od razu pragnę zaznaczyć, że nie jestem hipokrytą (nie to co niektórzy antyfani) ;) i w życiu swoim całym kupiłem tylko dwa numery CDA. Pierwszy, 125 numer kupiłem tylko dla obejrzenia arta mojego autorstwa w AR (płytki oddałem koledze godzinę po zakupie). Drugi numer zakupiłem wyłącznie dla gry Ni-Bi-Ru. Dlaczego więc was nie lubię? Nie, ja nie nie lubię was, tylko waszego pisma. Szanuje was jako ludzi, a Smugglera zdążyłem już nawet na swój sposób polubić.

Co więc nie podoba mi się w CDA? Po pierwsze, przepych: dajecie screeny na pół strony, wszystko przeładowane kolorem, kolorowymi czcionkami i duperelami, które odwracają wzrok od tekstu pisanego, który, jakby nie patrzeć, jest w piśmie najważniejszy. Wiem, że jedni lubią rybki, a inni... no wiecie, i nie będę się o to wykłócał, ale mi bardziej odpowiadałby wygląd stron, jaki ujrzeć teraz mogę w dziale retro-action. Oszalałem? może... ale o gustach się nie rozmawia.

No cóż, filmy Lucasa też mogłyby mieć oszczędniejszą formę, powiedzmy – być kameralne jak filmy Bergmana i tak samo czarno-białe... Tylko że nie wiem, czy wówczas odniosłyby KOMERCYJNY sukces... A forma CDA to tak naprawdę to, czego chcą czytelnicy – wyrażają to w „badaniach focusowych" i ankietach. Dajemy to, co WY chcecie w CDA widzieć... Duże screeny? Ja przepraszam, obejrzyj wspomniane „Gwiezdne Wojny" na 14-calowym monitorze i w multipleksie na wielkim ekranie. Jest różnica? To samo ze screenami – żeby dostrzec wiele smaczków, potrzebny jest duży rozmiar i tyle.

Po drugie – objętość. 150 stron? No fajnie... ale trzymając nowy numer CDA widzę, że tylko 100 z nich to coś odmiennego od reklam.

Około 115 stron, żeby być konkretnym. Co daje i tak ze 2x więcej stron, niż daje większość konkurencji W OGÓLE (wraz z reklamami). Może nie? A ceny mamy przecież zbliżone (o liczbie i zawartości CD/DVD nie wspominam). Zarzut miałby sens, gdyby np. konkurencja za tę samą cenę co my (albo ciut większą) dawała np. 200 stron pełnych tekstu. A widzisz w Polsce coś takiego w tej branży?

Ja rozumiem, że kasa się liczy (w końcu zejście z 20 do 15 zł musi wiązać się z jakimiś wyrzeczeniami), ale 1/3 pisma zamieniać w reklamę? To chyba jednak lekka przesada. Pod tym względem przodujecie chyba wśród innych pism branży.

To logiczne, że reklamodawcy pchają się do największego pisma, bo wtedy reklamy dotrą do największej liczby czytelników. 1/3 stron zajęta też była przez reklamy, gdy CDA kosztowało 18,50 zł...

Pora jednak przejść do aspektu najważniejszego, czyli do samych tekstów w CD-Action. Jestem w stanie zrozumieć, że jeden redaktor może mieć własny styl i szyk pisania, ale patrząc na teksty w najnowszym numerze mam wrażenie, że wszystko pisała jedna osoba (może to SMG i jego milion wcieleń?). Nie no, wybaczcie, ale wszystko jest wrzucone w ten sam schemat, który powielacie niczym (ehh...) Harlequin.

I tu rozróżnijmy – chodzi o STYL czy o FORMĘ? Bo żeby np. EGM i Eld pisali w ten sam sposób? W życiu. A forma? Recenzja jest np. jak sonet. Sonet _musi_ się składać z odpowiedniej liczby zwrotek i mieć odpowiedni układ rymów. Inaczej nie jest sonetem. To samo z recenzją – musi zawierać kilka rzeczy, bez których przestaje być recenzją. Zresztą w AR 08/06 bodaj był podobny w tonie list (że w każdej recenzji to samo: wrażenia, ocena grafiki itd.). Poczytaj, skoro już kupiłeś. :)

Przydałoby się kiedyś wyjście poza utarte schematy i zrobienie czegoś nowego i odmiennego.

Moim zdaniem, robimy to dość często – tzw. recenzje niestandardowe i fabularne (Bloodrayne jako chyba najbardziej znany przykład). Nie za często, bo wtedy owa odmienność stałaby się... rutyną. Ale całkiem regularnie takowe teksty się pojawiają.

No bo kto jak nie wy, którzy reklamują się największym czasopismem komputerowym na rynku, ma to zrobić i udowodnić tym maleńkim, że jeszcze nie popadliście w rutynę i stać was na coś spontanicznego.

Po 10 latach pewne popadnięcie w rutynę jest nieuniknione i oczywiste. Dlatego też stale wpuszczamy „świeżą krew" na łamy. No i staramy się łamać schematy tak formą CDA, jak i treścią, by w owej rutynie się nie pogrążać. Swoją drogą – nawiążę teraz do pierwszego zarzutu – gdybyśmy wszystkie strony składali tak, jak chcesz (jak RetroAction), pewnie też byś narzekał na nudę, rutynę itd. i że powinno być nas stać na fantazję w składaniu tekstów. Że wszystkie są takie same... Może nie? :) Zauważ też, że dwa pisma, które poszły na „poważny" układ tekstów (NTS, pierwszy GameStar), jakoś szybko padły... A tekstowo przecież złe nie były... Więc jaki z tego wniosek? Po prostu najwyraźniej czytelnikom szybko się znudziły spokojne, składane w podobny sposób strony...

Sam język, jakiego używacie, jest w porządku, ale dużo żartów jest doklejonych jakby na siłę i kontrastują często ze sztywną całością.

Sprawa gustu – wiem, że ten dowcip, który jeden z czytelników uznaje za rewelacyjny, dla drugiego jest dnem. I odwrotnie. Nigdzie wszystkim naraz nie dogodzisz.

Nie piszę tego, aby was urazić, nie chcę również, abyście się dla jednej osoby zmieniali, ale chcę, abyście mieli świadomość, że w takiej formie, w jakiej CDA jest teraz, zawsze może liczyć na kogoś, kto stanie przeciw.

Nie znam pisma, które budziłoby u wszystkich tylko pozytywne odczucia.

I dobrze... bo co to by była za frajda, gdyby w AR nie było już fajnych listów z krytyką.

SerafiN

Otóż to. Szkoda może tylko, że ta krytyka taka... jakaś w sumie standardowa jest. :) Rutynowa wręcz. Miło, że rzeczowa i bez bluzgów (doceniam! A jakże!), ale właściwie wszystko, co powiedziałeś, było już parę razy na łamach AR wałkowane... No ale tego wiedzieć nie mogłeś, bo kupiłeś przecież ZALEDWIE dwa numery CDA. Moim zdaniem, nieco za mało, by sobie wyrobić na nasz temat wyważoną opinię...

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

Poważna sprawa

Nazywam się XXX [tu było nazwisko i imię – Smg] ***mam 13 lat. (...) Bardzo lubię wasz magazyn. Jest pełen dobrego humoru. Zaprenumerowałem więc go. Wiem, że jesteście największym, najlepszym i najbardziej urozmaiconym czasopismem o grach, ale mam kilka zebranych wad na wasz temat. Najgorsza (ba, najbardziej irytująca) to ksywy redaktorów. Czemu? Boże, ile wy macie lat?***

Wystarczająco dużo, byś na nasz widok ustępował miejsca w tramwaju, a w ekstremalnych sytuacjach usiłował przeprowadzić przez ulicę na zielonym świetle. Albo choć pomógł szukać zagubionej (ta skleroza...) sztucznej szczęki.

Powinniście się podpisywać normalnie.

Ale my nie jesteśmy normalni. Normalni ludzie w naszym wieku chodzą w gajerkach od Armaniego i Bossa i jedwabnych krawatach, hodują brzuszek, nadciśnienie tętnicze i wrzody żołądka, a w Internecie szukają głównie kursów akcji i sprawdzają stan konta. Zaś gry podniecają ich tylko wtedy, gdy są akcjonariuszami firmy je produkującej... Do d... z taką normalnością, tyle powiem. :)

Imię, nazwisko, ewentualnie przezwisko w nawiasie.

Tamże PESEL, NIP, numer buta i zaświadczenie o pomyślnym przebyciu lustracji. Powaga ma być.

Macie wiek od 25-45 lat i co chcecie przedstawić?

Fajne gry. A co ma do tego nasz wiek?

Oczywiście rozumiem, wy też możecie mieć nicki, ale żeby tak się przekomarzać – to już raczej lekka przesada.

Stare zgredy to mogą co najwyżej popierdywać przez sen, nie? Ci w przedziale 20-25 mogą jeszcze czasem (ale z rzadka) się uśmiechnąć. Jak nikt nie widzi. Bo ich imidż i POWAGA na tym ucierpią...

Następną waszą wadą (a raczej samego Smugglera) jest to, że dajcie się nabradź na najbardziej nędzne podpuchy, jakich mi się nawet nie wyobrażało.

Nabra... no dobra, nie będę się znęcał – choć to cecha starego zgreda, czepiać się ortografii i stylistyki. :)

Przykład? Ano, w sierpniowym numerze. Najpierw niby pisze mama jakiegoś synka, a potem on sam. Przecież to jasne było nawet z początku. 2 listy pisał jeden osobnik, którym, nie śmię wątpić, był syn.

A może córka. Sprawdzałeś płeć? Albo – nie daj Boże – BLIŹNIĘTA. I to jeszcze jednojajowe. Pfuj...

Wcielił się najpierw w postać swojej matki, że niby ona pisze akurat do was.

Sorry, starym zgredom najwyraźniej szwankuje zmysł telepatii. I dlatego nie wytelepaciłem, że to podpucha. A to przecież oczywiste. Przecież nie ma takich wyluzowanych matek. Przecież nie ma żyjących na luzie ludzi po 25 roku życia. Nas też nie ma...

Może niedługo doczekamy się listu dziecka do św. Mikołaja, który pomylił adresy?

Raczej kolejnego kolesia, który będzie miał nam za złe, że nie jesteśmy POWAŻNI, skoro jesteśmy DOROŚLI. :)

Piszę dalej. Najmniej denerwujące, chociaż bardzo smutne. Od dłuższego czasu oprócz standardowych nośników CD dodajecie też wersję DVD. Więcej pełnych wersji znajduje się na tym drugim nośniku, więc sadzę, że niedługo CD może w ogóle będzie niewydawane???

„Niedługo" to pojęcie względne... ale jest faktem, że kiedyś już nie będzie pism z CD, tak jak nikt już nie dołącza do płyt dyskietek 5,25" czy 3,5". To się nazywa „postęp". Zauważyłeś, że po ulicach nie jeżdżą już dyliżanse i rydwany?

Przecież nosicie nazwę CD-Action, a nie DVD-Action. Dlatego nigdy nie powinniście rezygnować z CD, o to was proszę.

Jasne, bo nie chce ci się wyłożyć paru dych na napęd DVD. Rozumiem też, że klub Chelsea po zakupie przez Abramowicza powinien zmienić nazwę np. na „Moskowskoje malcziki" albo choć „Spartak Moskwa" – bo jaki to angielski klub, jak go Ruski ma, nie? Powinien rosyjską nazwę nosić!

Kończę. Mam nadzieję, ze to przemyślicie.

Jasne. Za każdym razem, gdy kolejny gość nam pisze, że jesteśmy niepoważni i CDA powinno zmienić nazwę, rozważamy to głęboko przez około połowę ćwierci sekundy. I robimy potem takie pierdzące „prfffff...." ustami. :P

PS I, że mnie drukniecie, ja stanę się sławny i przejmę władzę nad światem, a ty dostaniesz 50% od zysków. Niezła podpucha, co nie?

Vatterbee

Szczerze? Ograna do bólu, jak disco polo na weselu. Ale cię druknę nawet MIMO to. Co mi tam... I tak jestem niepoważny.

LUDZIE & LUDZISKA

Panie Szmugler. Pragnę zauważyć, że pańskie pismo nie zawsze pisze takie recenzje, z którymi wielu czytelników się nie zgadza.

Poprawimy się. Postaramy się ZAWSZE pisać takie recenzje, z którymi wielu czytelników się nie zgadza. Bo strasznie nudno by było, gdybyśmy zawsze się ze wszystkim(i) zgadzali. PS Jakby to było MOJE pismo, odpowiedziałby ci MÓJ sekretarz albo raczej jego III asystent. Ale pomarzyć miło...

Ostatnio byłem świadkiem pewnej dość ciekawej sytuacji, która być może przywróci (lub może utrwali) w tobie wiarę w moc uświadamiania, zwłaszcza tych młodszych czytelników.

Ja przepraszam, od tego to są rodzice. Albo koledzy z „Catsem". :P

Otóż sytuacja miała miejsce przy osiedlowym kiosku. Przed okienkiem stała mama z synkiem. Dziecko miało na oko 10-12 lat. Błagało mamę, aby kupiła mu CD-Action. Dialog wyglądał mniej więcej w ten sposób:
– Już jedno takie coś dostałeś.
– Ale mamusiu, tam jest dużo do czytania i jest tania gra! Proszę, proszę, kup mi, kup mi!
– Nie ma mowy, nie dostaniesz żadnej takiej gazety! Szkoda pieniędzy!
– Ale mamo, błagam! Nie mam tego numeru. No, mamuś...
Matka, już pewna swej decyzji, odciąga chłopca od kiosku i tłumaczy:
– Nie dostaniesz i koniec! Nie dostaniesz tej gazety!
– Maamoo!!!
Dziecko już właściwie zanosiło się płaczem. Mama twardo:
– Nie, i koniec! Powiedziałam, nie kupię ci tej GAZETY!
Dziecko na to (już kilkanaście kroków od kiosku, pełnym wyrzutu krzykiem):
– TO NIE JEST ŻADNA GAZETA!!!!!

Powiem szczerze, że mnie zatkało. Matkę chyba też. Zaraz przypomniała mi się twoja walka z wiatrakami o miano waszego czasopisma i w związku z tym postanowiłem przysłać wam promyk nadziei w postaci tej relacji.

Czasem mam wrażenie, że silenie się na sarkazm w odpowiedziach na maile to tylko strata czasu... Ot, taki przykład.

On: czy do was dochodzą jakieś maile
Ja: Ani jednego. Ten też nie doszedł.
On: ...no to jak to możliwe że odpisałeś???

Ech. To ci się tylko śni... :)

Mam 16 lat. Powiem od razu bez owijania w bawełnę. Gry wypaczyły mi psychikę. Jakie są tego objawy?

1. Nie używam słów powszechnie uważanych za obraźliwe. 2. Nie palę. 3. Nie piję. 4. W grach online rozdaję słabszym graczom złoto i itemy. 5. Nauczyłem się dzięki grom robić strony internetowe. 6. Znam się odrobinę na sprzęcie komputerowym. 7. Wiem, że CD-Action to czasopismo dla graczy. :) Jestem więc jednostką chorą. Należy mnie leczyć. Odstaję od społeczeństwa.

Tja, i jeszcze maturę zdaj bez „amnestii", a cię zamkną. Żebyś nie gorszył innych swą innością.

Czemu CD-Action to najlepsze pismo na świecie? Bo gołe baby dajecie! A jednak nie... Niestety nie... Ale co tam? I tak CD-Action czytam. :P

Bez wakacji i kolacji, więc pełni frustracji, odpowiadali Smuggler & Ghost of Mr Jedi Ziomale, których (tak naprawdę) nie ma wcale.

RYSUNKI – MAREK LENC

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok, a otrzymasz

pakiet 5 gier z serii Nowa Extra Klasyka!!!

TE WSZYSTKIE GRY MOGĄ BYĆ TWOJE!

Dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent: pakiet 5 gier — z CD ☐ z DVD ☐

Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł — z CD ☐ z DVD ☐

Wybieram następujący gadżet: koszulka ☐ czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy — Miejscowość — Kraj

Telefon kontaktowy — e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT — NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____ podpis

Należność uregulują:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty — Data ważności karty (miesiąc i rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawienia.

Data i podpis _____

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

AAATAK!!
WapSter.pl
JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ: CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).
WAP.WAPSTER.PL
WWW.WAPSTER.PL
KOLOROWE TAPETY NR 7428
NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO
+18 B2981575RE3
B2851314RE3
B2971298RE3
B2811997RE3
+18 B2953525RE3
B0000000RE3
B2911651RE3
B2968004RE3
B2885378RE3
B2863682RE3
+18 B2981289RE3
B2962230RE3
+18 B2885108RE3
B2984430RE3
B2911467RE3
B2984502RE3
+18 B2885107RE3
B2812010RE3
+18 B2981298RE3
B2962229RE3
B2962242RE3
B2863678RE3
B2965532RE3
B2942886RE3
B2851123RE3
B2816773RE3
+18 B2960124RE3
+18 B2903229RE3
B2960194RE3
B2972109RE3
B2861989RE3
B2676271RE3
Pitbull B2943158RE3
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271RE3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271RE3).
PO WIĘCEJ GIER WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL
GRY JAVA NR 7928
Posterunek Seks JV1547RE3
JV1527RE3
Lekcja Anatomii JV1462RE3
Rainbow Six 3 JV863RE3
Sexi Sąsiadka JV1500RE3
Splinter Cell JV1142RE3
Worms JV1586RE3
2006 World Soccer JV1535RE3
Brothers in Arms: Earned in Blood JV1339RE3
Asphalt 2 JV1408RE3
Królestwo Rozpusty JV1475RE3
Rayman 3 JV854RE3
Prince of Persia JV975RE3
Cywilizacja na komórkę JV1442RE3
2006 Real Football JV1477RE3
Riddick JV1263RE3
Duke Nukem JV1506RE3
Totally Spies! JV1412RE3
Rainbow Six Lockdown JV1256RE3
Asterix and the Vikings JV1517RE3
Might and Magic JV952RE3
Pokaz zdjęć Karolina +18 JV1538RE3
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1458RE3) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458RE3) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458RE3)
DZWONKI POLI 7428 MONO 7228 REAL 7428
2 bajki PT2679298RE3 T2679320RE3 RM2730343RE3
Breakaway PT2979185RE3 T2979586RE3 RM2936715RE3
Buttons PT2971681RE3 T2971903RE3 RM2936736RE3
Equador PT671706RE3 T897281RE3 RM2934521RE3
Explosion (Kalwi & Remi) PT2515380RE3 T2514874RE3 RM2805130RE3
Film: Geniusz z Beverly Hills PT740347RE3 T653933RE3 RM2960324RE3
Film: Mission Impossible PT752942RE3 T668068RE3 RM2936673RE3
Get Together PT2955273RE3 T2955275RE3 RM2936721RE3
Hard rock hallelujah PT2926672RE3 T2927605RE3 RM2960323RE3
Helenka (Long & Junior) PT2948862RE3 T2950475RE3 RM2937949RE3
Jesteś Szalona (Boys) PT1483774RE3 T1483743RE3 RM2293620RE3
Kylie PT2679272RE3 T2679329RE3 RM2934524RE3
Living On Video (Pakito) PT2927468RE3 T2927600RE3 RM2937857RE3
Maneater PT2971152RE3 T2971705RE3 RM2948975RE3
Mode wik cz.3 (Verba) PT2933240RE3 T2933316RE3 RM2933217RE3
Policeman PT2759757RE3 T2792401RE3 RM2934526RE3
Pozwól Żyć - klub remix PT2844493RE3 T2844497RE3 RM2933576RE3
S.O.S. (Rescue Me) PT2883943RE3 T2883944RE3 RM2934556RE3
Shake That PT2955269RE3 T2955263RE3 RM2846257RE3
Słowa (Gosia Andrzejewicz) PT2150268RE3 T2155502RE3 RM2277406RE3
Stars are blind PT2971153RE3 T2971706RE3 RM2971955RE3
Tell Me Baby PT2971688RE3 T2971911RE3 RM2971956RE3
Time to pray (Andain) PT2953072RE3 T2953852RE3 RM2937936RE3
Traffic PT1484056RE3 T1394351RE3 RM2960316RE3
Trebles (MBrother) PT1892626RE3 T1908303RE3 RM1892659RE3
Unfaithful PT2971678RE3 T2971709RE3 RM2962191RE3
W Dyskotece (Mega Dance) PT2276435RE3 T2286116RE3 RM2296163RE3
Watching me (Kaye Styles) PT2971147RE3 T2971904RE3 RM2937948RE3
Wid out ya PT2935536RE3 T2935541RE3 RM2960284RE3
Wyginam Śmiało Ciało PT2410472RE3 T2410478RE3 RM2559677RE3
24 Hours PT2979006RE3 T2979557RE3
Bara Ba PT2971143RE3 T2971702RE3
Beichte PT2854078RE3 T2880384RE3
Cha cha PT2978917RE3 T2979331RE3
Dangerzone PT2971684RE3 T2979429RE3
Gdybyś Był PT2971676RE3 T2971708RE3
Moja modlitwa PT2971137RE3 T2971701RE3
My Arms Keep Missing You PT2979170RE3 T2979560RE3
Niech mówią, że to nie jest miłość PT2505237RE3 T2505391RE3
Potrafię kochać PT2979248RE3 T2979327RE3
Satellite PT2956228RE3 T2956375RE3
Szansa PT2942007RE3 T2942008RE3
Voice PT2978905RE3 T2979550RE3
Where'd You Go PT2956526RE3 T2956530RE3
Z każdym Twym Oddechem PT2971680RE3 T2971707RE3
NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC
NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON
NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, PANASONIC, SENDO, LG, SHARP (MP3, WAV, AWB, AMR)
NOWOŚĆ
ODSŁUCHAJ DZWONEK PRZED ZAKUPEM!
WSZYSTKIE OPRÓCZ MONOFONICZNYCH
ZADZWOŃ *71405
JAK POBRAĆ DZWONEK:
POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472RE3). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472RE3).
MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSONA W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662RE3), DLA SIEMENSA ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J1213662RE3), DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H1213662RE3), DLA SAGEMA ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213662RE3).
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677RE3).
ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT806452RE3). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.
FILMY VIDEO I TELEDYSKI NR 7428
NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC (3GP)
+18 MV2936675RE3
+18 MV2953559RE3
+18 MV2953560RE3
TELEDYSK EXPLOSION MV2867317RE3
+18 MV2936676RE3
+18 MV2953568RE3
+18 MV2867060RE3
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004RE3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004RE3)
DZWONKI ODGŁOSY NR 7428
NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV)
Gówno świeci a nie księżyc! Wstawaj! (M) TT2872424RE3
Halo! Dzwoni do ciebie twoja stara (M) TT2674140RE3
Halo! To ja. Twój telefon! (M) TT2248360RE3
Hej! W tej kieszeni śmierdzi (M) TT2248362RE3
Jest tam kto? No! Odbierz, no! (M) TT2677267RE3
Koleś, rusz d... i odbierz telefon (M) TT2760678RE3
No! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M) TT2525465RE3
Odbieraj tą komórkę! (M) TT2976802RE3
SMSik jest! Ale jazda! (M) TT2677323RE3
Spoko, spoko, mamuśka (M) TT2674205RE3
Twoja kobieta Cię namierza (M) TT2765254RE3
Whassup!!! (M) TT2674208RE3
Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M) TT2872438RE3
Zdychający telefon TT2966888RE3
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360RE3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360RE3) (K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI
ANIMACJA NR 7428
NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC
+18 AN2913694RE3
AN2965235RE3
AN2949234RE3
AN2974217RE3
+18 AN2913512RE3
AN2466068RE3
+18 AN2767802RE3
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802RE3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN2328802RE3). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS
SMS GRAFICZNY NR 7228
NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA
L715557RE3
Wirus L2637814RE3
Kocham cię i nie chcę cię stracić L2675581RE3
Ja tu tylko bzykam L2653749RE3
L539278RE3
Czy te oczy mogą kłamać? L2679032RE3
Szkoła jest jak kibel. Chodzisz, bo musisz... L944404RE3
L2121022RE3
L901638RE3
Pit Bull L1155200RE3
Daj do ślubu pocałuj właścicielą L2456311RE3
Szuwarku! Szuwarku! Pokaż się! L2817683RE3
L713441RE3
SMS i nie się upił dostał L2743735RE3
L912887RE3
Nie pękaj! L1820263RE3
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815560RE3) - WSZYSTKIE TELEFONY. TYLKO DLA SIEMENS ZAMIAST "L" WPISZ "D" (NP. D815660RE3). NOKIA WYGASZACZ ZAMIAST "L" WPISZ "V" (NP. V815660RE3). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. +4060060X60X:L81566RE3)
REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500) NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH.
SPRAWDŹ NOWY KOMUNIKATOR!
WWW.AQQ.EU
AQQ
Masz kogoś dosyć? Ktoś ciągle stoi na Twojej drodze? Pozbądź się kłopotów raz na zawsze, rzuć na kogoś klątwę! Skuteczność gwarantowana. Wyślij smsa o treści KLATWA na 7228
SMS KLATWA na nr 7228
Liczby mają wielkie znaczenie w życiu. Jeśli marzysz o WIELKIEJ wygranej w totolotku, musisz poznać liczby które są Tobie przypisane. Wyślij smsa o treści LOTTO na nr 7228 by pomóc swojemu szczęściu. Specjaliści od numerologii wygenerują Twoje szczęśliwe numery!
SMS LOTTO na nr 7228
Chcesz wiedzieć co cię czeka w miłości? Jaka jest przyszłość Twojego związku? Czy Twoja sympatia też coś do Ciebie czuje? Napisz, nasza wróżka sprawdzi to dla Ciebie w gwiazdach. Pisz sms o treści UCZUCIA na 7228
SMS UCZUCIA na nr 7228
Imię: Daria
Wiek: 25 lat
SMS DARIA na nr 7228
*7428
0-708-777-660

see more.

NEC Display Solutions

Największe wydarzenie RPG roku!

Trzecia część kultowej serii Gothic w sprzedaży już w październiku!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/Gothic3

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync 70GX2
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135

NEC MultiSync 90GX2
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140

NEC MultiSync 20WGX2
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation NEC

© 2006 Pluto 13 GmbH. Wyprodukowane przez JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Stworzone dzięki współpracy Programu MEDIA przy Komisji Europejskiej.